

CADOX !!
le CD PRO PINBALL II

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

Captain Igloo, le poisson d'avril de Mr Freeze

EXCLUSIF !
LA CAMÉRA GAME BOY
AU BANC D'ESSAI

C'EST OFFICIEL!
**LA GAME BOY
COULEUR ARRIVE!**



BATMAN ET ROBIN

BOUFFENT DU

MR FREEZE (PS)

PDA
l'accessoire qui
va booster
votre Playstation

**SALON
DE L'ARCADE
AU JAPON**
toutes
les nouveautés
98

LES ROIS DE LA GLISSE !



Playstation

SNOW RACER 98



Nintendo 64

1080° SNOWBOARDING



Playstation

CHILL

CONCOURS GRAN TURISMO™

CE N'EST PAS
PARCE QUE
LE JEU S'APPELLE
GRAN TURISMO™
QU'ON VA VOUS
FAIRE GAGNER
UNE CARAVANE.

Rendez-vous sur la Powerline ou le 3615 PlayStation



<http://www.playstation-europe.com>



POWERLINE
08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).



3615 PlayStation
Le service Météo officiel de la PlayStation™



QU

LES

Avril, c'est
moins con
"Poisson d
et on n'y p
plutôt bon
(Saturn), 10
toutes les
d'avril, c'es
puisque no
previews, r
d'autres ch
dépote, et

P.102



P.112



P.124



QUOI DE NEUF CE MOIS-CI?

LES NOUVEAUTÉS DU MOIS

Avril, c'est le mois des poissons. Le mois de mai aussi, mais c'est moins connu du grand public. En effet, il est de coutume de dire "Poisson d'avril !" et non pas "Poisson de mai !"... C'est comme ça, et on n'y peut rien ! En ce mois d'avril donc, la pêche aux jeux est plutôt bonne, que ce soit en officiel ou en import. Burning Rangers (Saturn), 1080° Snowboarding (N64) ou Diablo (PS) : il y en a pour toutes les consoles et tous les goûts. Pas de jaloux ! Mais le mois d'avril, c'est aussi une grande date dans l'histoire de Consoles+, puisque nous avons décidé de rafraîchir les News. Désormais, previews, news BD, vidéo, jeux de rôle, développements, et bien d'autres choses seront regroupés en une seule rubrique. Voilà qui dépote, et ce n'est pas un poisson d'avril !

P.102



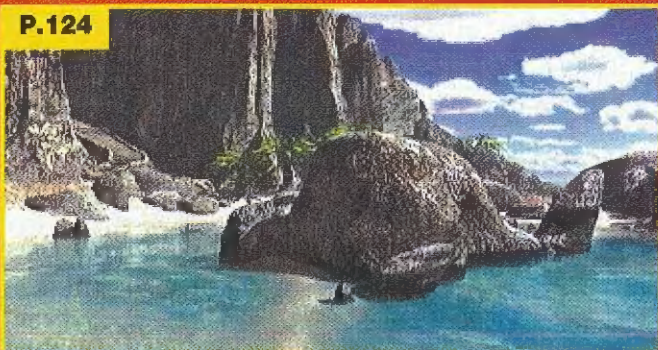
Diablo sur Playstation.

P.112



1080° Snowboarding sur Nintendo 64.

P.124



Riven sur Playstation.

TESTS, MODE D'EMPLOI

L'écran-titre des jeux a été remplacé depuis quelques numéros par un drapeau. Celui-ci vous signale l'origine du jeu : France, Japon ou USA (et donc s'il s'agit d'une sortie officielle ou en import).

Nous vous indiquons également la langue employée pour les textes et les voix, car cela peut avoir son importance : un jeu japonais peut parfaitement offrir des textes ou des voix en anglais, par exemple.



● Version :
IMPORT
● Dialogues :
ANGLAIS
● Textes :
ANGLAIS



CONSOLES+ D'OR

Le logo Consoles+ d'Or est la récompense majeure qu'un jeu peut obtenir. Ces titres sont rares, exceptionnels : on en dénombre quelques-uns seulement chaque année. A posséder impérativement.

MÉGA HIT

Ce logo signifie que Consoles+ classe parmi les meilleurs le jeu qui en bénéficie. Si le genre vous plaît, ruez-vous dessus.



CODE DES PRIX

A : jusqu'à 99 francs
(qui a écrit une telle bêtise ?!)
B : de 100 à 199 francs
C : de 200 à 299 francs
D : de 300 à 399 francs
E : de 400 à 499 francs
F : de 500 à 999 francs
G : de 1000 à 1499 francs
H : plus de 1500 francs
I : comme Mission Impossible
K : boukadin
X : Pour les plus âgés d'entre vous
Z : comme les Zanimaux



8 TROMBINO

Pas un de nos déplacements, pas un de nos gestes n'échappent à Big Brother. Nous sommes constamment surveillés... la preuve !

12 JAPON

Ce mois-ci, l'actualité principale concerne le plus grand salon des jeux d'arcade, l'AOU. Images exclusives et premières impressions...

64 ANIMÉ+

Les nouveautés mangas du mois, épilées poil par poil, par l'immonde Panda.

72 NEWS

Dès ce numéro, les news s'étendent sur des dizaines de pages et regroupent désormais les previews ! C'est le "plus" de Consoles...

94 BANC D'ESSAI

Encore tout chaud du Japon, nous avons testé le dernier gadget de Nintendo : la Pocket Camera.

98 TESTS

Avril est le mois de la glisse : Snow Racer 98 (PS), Chill (PS) et 1080° Snowboarding (N64) dévalent les pentes. Sortent également Pitfall 3D (PS), Burning Rangers (Saturn) et Deathtrap Dungeon (PS)...

158 TIPS 158

Switch a quitté sa copine depuis qu'il a croisé une voiture en rollers ! Un terrible choc qui vaut son pesant de Tips...

166 ARCADE

Samurai Spirit 64 enfin dans les salles d'arcade ! Photos et impressions de notre spécialiste maison.

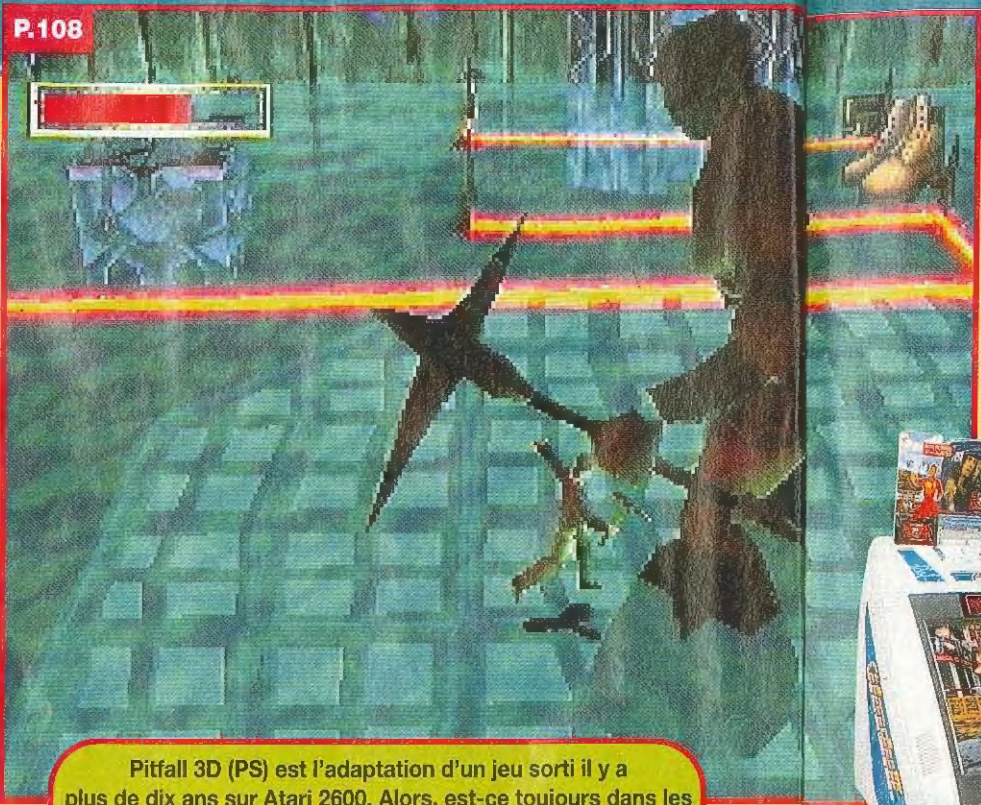
170 COURRIER

Le saut à l'élastique sans élastique... vous avez déjà essayé ? Bomboy en a fait la douloureuse expérience.

178 PA

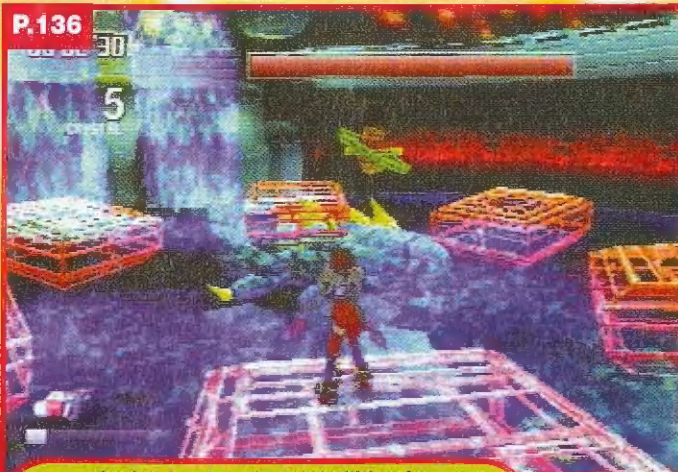
Playstation, Saturn, Game Boy, grille-pain, écrous... c'est encore mieux que Casto !

P.108



Pitfall 3D (PS) est l'adaptation d'un jeu sorti il y a plus de dix ans sur Atari 2600. Alors, est-ce toujours dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes ?

P.136



Le jeu le plus chaud de l'histoire des jeux vidéo arrive sur Saturn. Dans Burning Rangers, n'est pas pompier qui veut !

P.128

Ian Livingstone, auteur des "livres dont vous êtes le héros" s'attaque au jeu vidéo avec Deathtrap Dungeon. "Énigmangoissant" !

DES TESTS QUI SENTENT LE POISSON

| | |
|--|-----|
| 10808 SNOWBOARDING (Nintendo 64) | 112 |
| BLAZE AND BLADE (Playstation) | 152 |
| BRAHMA FORCE (Playstation) | 106 |
| BURNING RANGERS (Saturn) | 136 |
| CHAOS SEED (Saturn) | 146 |
| CHILL (Playstation) | 132 |
| CHORO Q3 (Playstation) | 142 |
| DARK OMEN (Playstation) | 120 |
| DEATHTRAP DUNGEON (Playstation) | 128 |
| DIABLO (Playstation) | 102 |
| INDY 500 (Playstation) | 135 |
| JET RIDER II (Playstation) | 134 |
| LANGRISSER DRAMATIC EDITION (Saturn) | 123 |
| NEED FOR SPEED 3 (Playstation) | 116 |
| NEWMANHAAS (Playstation) | 150 |
| NHL FACE OFF 98 (Playstation) | 140 |
| NINJA TENCHU (Playstation) | 101 |
| PITFALL 3D (Playstation) | 108 |
| RASCAL (Playstation) | 154 |
| REBOOT (Playstation) | 144 |
| RIVEN (Playstation) | 124 |
| WITHE WITCH (Saturn) | 131 |
| SNOW RACER 98 (Playstation) | 98 |
| SOKYU GORENTAI (Saturn) | 147 |
| X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (Playstation) | 122 |
| X-MEN VS STREET FIGHTER (Playstation) | 126 |
| XENOGears (Playstation) | 148 |

REMERCIEMENTS :

ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Kai's Power Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. COPYRIGHT COUVERTURE : Batman, Robin and all related characters names and indicia trademarks of D.C. Comics ©1998. Acclaim Ent. ©1998. Warner ©1998.

P.12

Comme c...
a eu lieu a...
plus grand...
l'arcade :...
Compte-r...
détaillé d'...
événemen...
attendus c...

EDITO



Alors qu'il neigeait inlassablement sur Nagano, les jeux de glisse ont débarqué en force sur nos consoles. Les sportifs de la Playstation ne rateront pas Snow Racer 98, un jeu made in France.

La Nintendo 64 n'offrant pas un grand choix aux amateurs de sport, ces derniers devraient faire un accueil chaleureux à 1080° Snowboarding, un excellent jeu développé par Nintendo. Entre les Jeux olympiques d'hiver et la Coupe du monde, 1998 est une année sportive. Il est clair que le foot va envahir toutes les consoles dans les prochains mois. J'espère que vous êtes en forme ! Mais n'oubliez pas qu'il y a une vie après le sport. En ce qui me concerne, je vais plutôt faire une cure de Diablo. La version Playstation a su conserver l'ambiance qui a fait le succès du titre sur PC.

Il est bon de bouger de temps en temps, aussi avons nous décidé de bousculer les news et les previews en les réunissant dans la même rubrique. Encore plus d'infos et de photos de jeux inédites... Tu le crois ça ? Alain Huyghues-Lacour

P.98,112,132

Trois jeux de snowboard testés en un seul mois ! Snow Racer 98 (PS), 1080° Snowboarding (N64) et Chill (PS). Auquel la première place ?



P.12

Comme chaque année, a eu lieu au Japon le plus grand salon de l'arcade : l'AOU. Compte-rendu détaillé d'un des événements les plus attendus de l'année.



Need for Speed 3 (PS). Electronic Arts s'est décidé à passer à la vitesse supérieure.

NOTE SUR LES NOTES !

Notre nouveau système de notation est en vigueur depuis quelques mois maintenant, mais on vous le rappelle, ça ne peut pas faire de mal. Seuls les Méga Hits et Consoles+ d'Or disposent d'une note supérieure à 90%, et ils sont rares ! Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque un petit quelque chose pour devenir des Méga Hits. Les jeux notés entre 80 et 84% sont des titres moyens qui peuvent néanmoins intéresser les inconditionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas une grande réussite, sans être pour autant une grosse daube. En-dessous de 75%, inutile de chercher les jeux dans les boutiques, Ze Killer les a mangés !

Ce numéro 75 de Consoles+ comporte un CD audio Pro Pinball qui ne peut être vendu séparément.

Quelle que soit ton




L'ADIDAS EQUIPMENT SOLUTION EST UNE CHAUSSURE DE RUNNING SUPER PROFILÉE TRÈS STABLE. ELLE
POUR ACCROÎTRE TES PERFORMANCES. RÉSULTAT, TU VAS PLUS VITE. QUELLE QUE SOIT TON IDÉE

idée de la course à pied

www.adidas.com


adidas®

G SUPER PROFIL TRÈS STABLE. ELLE EST CONÇUE À PARTIR DU CONCEPT  FEET YOU WEAR®
PLUS VITE. QUEL QUE SOIT TON IDÉE DE LA COURSE À PIED, VAS-Y, SORS ET ÉCLATE-TOI.

Vous le savez autant que nous, nous sommes constamment surveillés par de caméras placées à des endroits stratégiques de notre vie de tous les jours. Après une enquête minutieuse, nous sommes parvenus à trouver la plupart des caméras planquées dans les locaux de Consoles+. Voici pour vous un aperçu de ce que ça donne...



•REC



DANS LE DISTRIBUTEUR DE TWIX

La première caméra que nous avons déniché était située dans la fente du monnayeur. Elle est destinée à surveiller les personnes qui achètent quelque chose à grignoter. Depuis peu, nous avons appris que le GIGN avait mis sous surveillance les Twix et le Balistos. Un étrange individu en volerait 10 kilos chaque jour. Ah bon ?

LA VIDÉO SUR



•REC



DANS LE MAC DE NIIICO

La deuxième caméra de surveillance était bien camouflée puisqu'elle se trouvait dans le Macintosh de Niiico, derrière un écran sans tain. On dit même qu'une autre caméra serait planquée entre les touches de son clavier, mais nous n'avons encore rien trouvé. De ce fait, son clavier n'a plus que cinq touches... une bonne excuse pour rendre ses articles en retard !



•REC

SOUS LE CASQUE DE GIA

Sous ses airs de petite fille frêle et fragile, Gia est en fait un pilote de moto hors pair. Du Solex à la VMax en passant par la Peugeot 103 SP (bleu), le monde de la mécanique n'a plus de secret pour elle. C'est en venant à Consoles+, par une belle matinée d'avril, qu'elle a découvert la caméra fourrée dans son casque. En fait, c'est Switch qui lui a fait remarqué qu'elle avait quelque chose de noir planté au sommet de son crâne. Après deux heures d'efforts, la caméra a pu être dégagée à l'aide d'un pied de biche et d'une ventouse.



•REC

DANS LE

La quatrième caméra de surveillance était bien camouflée puisqu'elle se trouvait dans le Macintosh de Niiico, derrière un écran sans tain. On dit même qu'une autre caméra serait planquée entre les touches de son clavier, mais nous n'avons encore rien trouvé. De ce fait, son clavier n'a plus que cinq touches... une bonne excuse pour rendre ses articles en retard !



DANS UNE CANETTE DE KRO

La troisième caméra n'a pas été bien difficile à trouver. Elle était glissée dans le goulot d'une canette de Kro. Spy l'a trouvée facilement, car quelque chose bloquait l'arrivée du précieux liquide dans son gosier : le débit n'était pas le même qu'à l'accoutumée. On ne la lui fait pas au Spy !



DANS LE DR MARIO

Découvrir la dernière caméra a été un jeu d'enfant : elle était planquée dans la cartouche du jeu Dr Mario sur Super Nintendo. C'est AHL qui l'a découverte alors qu'il était en train de battre (pour la première fois consécutive) l'ordinateur en mode Easy. Il s'est rendu compte qu'il était filmé à son insu quand, suite à un court-circuit entre la caméra et les E-poms de la cartouche de jeu, son image est apparue sur l'écran de télévision. AHL s'est écrié : "Tiens, un boss caché. Sale gueule, le mec..."

24:01

Elle est nous ?

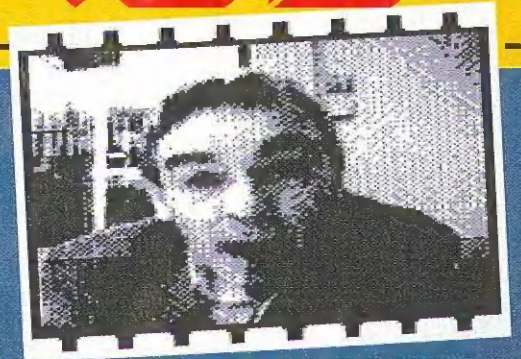


SURVEILLANCE



DANS LE SANDWICH DU PANDA

La quatrième caméra, c'est Panda qui l'a découverte lui-même, tout seul comme un grand. Vous le savez, chaque vendredi, il répond à vos questions concernant les jeux de rôle et les jeux d'aventure. Cependant, au vu de l'heure matinale à laquelle commence sa hotline (14 heures), il n'a pas le temps de déjeuner et achète alors un sandwich à la boulangerie du coin. La caméra était habilement dissimulée entre la tranche de jambon et la feuille de salade à la sauce mayonnaise. C'est en croquant dedans que le Panda s'est rendu compte que ce n'était pas un cornichon.



VOICI L'IMAGE TELLE QUELLE

EST APPARUE SUR L'ECRAN DU

NOBLE AHL. VEUILLEZ NOUS

EXCUSER POUR LA MAUVAISE

QUALITE DE L'IMAGE...

DE GIA

ait un pilote de Peugeot 103 secret pour elle. d'avril, qu'elle a t Switch qui lui noir planté au orts, la caméra une ventouse.

Libérez la bête qui est en vous !

Ca y est ! Vous allez enfin pouvoir vous dépasser dans un jeu de baston. Avec Bloody Roar, on rugit de plaisir, ici chaque personnage se métamorphose en animal féroce et ce n'est pas de l'astrologie chinoise. En pleine action, transformez-vous en une véritable bête déchaînée pour mieux vaincre votre adversaire. Puissance, vitesse, intensité, après ça vous ne regarderez jamais plus un lapin de la même façon.

Bloody Roar, tout simplement bestial !

Player One : **95%** - PlayStation Mag : **8/10** - Joypad : **91%**

Crazy Games : **8/10** - Consoles + : **93%** - **Mega Hit**

CD Consoles : **5★/6** - Consoles News : **91%** - **Hit du mois**

Total Play : **9/10**



BLOODY ROAR

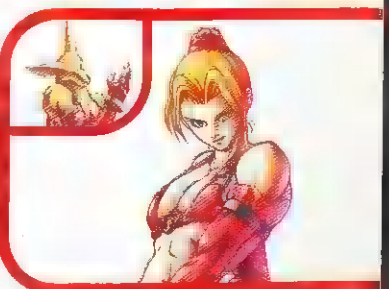
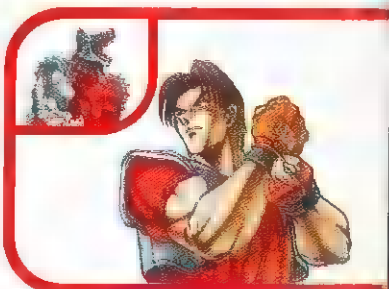
3615
VIRGIN
GAMES

Astuces,
infos,
cadeaux.

08 36 68 94 95*

*2,23 F la minute

© 1998. Hudson Soft



<http://www.virgininteractive.fr>



© 1998, Hudson Soft Co. Ltd. Bloody Roar is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Portions, PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment.
© 1997 Eighting/Raising. Licensed and published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

REFLEXION FAITE

Z
O
R
A
I

AOU 98

Monologue pour Model 3

Ces tendances du marché de l'arcade se concrétisent : les petites salles ne peuvent plus acheter les jeux devenus trop chers pour elles. Certains éditeurs sont au bord du gouffre pendant que Sega recueille les fruits de sa politique de grand bond en avant. Hagotani san

Même si Namco continue sa politique du tout Playstation avec son System 12, globalement, les éditeurs ayant investi dans les cartes compatibles Playstation veulent les abandonner. En effet, la différence entre jeux Model 3 et jeux non Model 3 est devenue trop importante. En attendant la Playstation 2, les éditeurs développent des cartes plus évoluées. Ainsi, Konami se lance sur ce marché, avec BattleTryst, un système bon marché. D'autres se dirigent vers une solution PC plus attrayante (Taito, SNK). Capcom est le premier éditeur à avoir abandonné le tout Playstation en concevant une carte maison plus évoluée pour

son Star Gladiator 2. Il semble qu'il en est de même pour Arika.

Le PC s'en mêle

Finir donc, pour la plupart, les System 11 ou 12, et bienvenue au PC dans le marché des cartes bon marché. 3D/fx, Power VR ou Intel, ces nouveaux processeurs permettent apparemment de répondre aux besoins financiers et techniques des éditeurs lancés à la poursuite de Sega. Taito est pour le moment le mieux parti avec sa Taitowolf, mais on trouve aussi SNK, Atari et Midway. D'autres ont choisi le Model 2 ou le ST-V (Sega) qui sont bien



Après les maisons, les écrans à plasma envahissent les salles d'arcade.

rentabilisés. Parmi eux, on trouve Data East, Tecmo, Psikyo, Jaleco, Treasure, Kaneko, Eight-Raizing. La grande nouvelle est venue d'Intel, qui prépare son entrée dans le monde de l'arcade en 98 aux côtés de son compère Microsoft ainsi que d'autres éditeurs venus du PC ou de l'industrie des parcs d'attraction. Au programme : un Pentium II à 333 MHz et un coprocesseur 3D, le i740 3D, complément du premier qui tourne sur un port AGP. Ce monstre a été conçu par Looked-Martin (Model 2 entre autres). Ce i740 existe depuis pas mal d'années et avait été

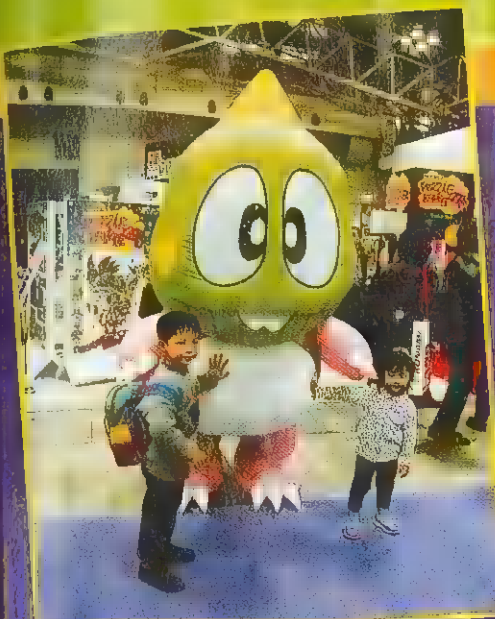
Un salon tristounet qui masquait mal le malaise régnant dans la profession.

Ces dé-
venus vis-
petite

proposé à S
PC et cons
vient, imp
l'avait cond
jours meille
et Intel) four
pour offrir u
relle entre l
A noter que
dans les futu
Intel PC, dan
3D/fx et Neo
à une concu
qui les inqui
de son côté,
vaste campa
ennemi 3D/f
se haïssent
fait, c'est ch
se fait le plus
processeur V
pour la mi-m
compter ave
VR. Celle-ci
son nez en m
me puissanc
PC. Nec a, se
convaincu At
d'adopter son
Moins cher e
performant q
Américain, Ne
de réaliser av
beau coup.

Le Model
super st

Mal n'arrive à
Model 3 : la n
miracle sortie
de Sega a con
montée en pu
passant au St
Q-14. Sega y



Ces deux enfants étaient venus visiter le salon avec la petite sœur du Panda.

proposé à Sega pour le marché PC et consoles. Son coût de revient, important à l'époque, l'avait condamné à attendre des jours meilleurs. Wintel (Windows et Intel) fourbit donc ses armes pour offrir une nouvelle passerelle entre l'arcade et le PC. À noter que le 1740 sera intégré dans les futures cartes mères Intel PC, dans le courant 98. 3D/fx et Nec se retrouvent face à une concurrence (déloyale ?) qui les inquiète beaucoup. Nec, de son côté, a déjà lancé une vaste campagne contre son ennemi 3D/fx (les deux sociétés se haïssent cordialement). En fait, c'est chez ce dernier qu'on se fait le plus de souci : le processeur Voodoo 2 (prévu pour la mi-mars 98), devra compter avec la nouvelle Power VR. Celle-ci pointera le bout de son nez en mai-juin et déploiera une puissance jamais vue sur PC. Nec a, semble-t-il, convaincu Atari et Midway d'adopter son nouveau bébé. Moins cher et beaucoup plus performant que son concurrent américain, Nec serait en passe de réaliser avec la Katana un beau coup.

Le Model 3 Super star

Celui qui arrive à concurrencer le Model 3, la nouvelle carte miracle sortie des laboratoires de Sega a consacré sa montée en puissance en passant au Step 2 (voir 174). Sega voulait que sa

carte soit évolutive, en voilà donc les premières illustrations. Sega Rally 2, Virtual On 2, Fighting Vipers 2, Harley-Davidson ont bénéficié d'améliorations techniques allant du double au quadruple ! Dans le même temps, le prix du Model 3 a baissé pour se rapprocher du Model 2, voire l'égaliser suivant les titres. Ce qui a permis à l'éditeur de remporter de gros succès commerciaux cette année (Sega Race).

Désormais, il est devenu encore plus difficile de combattre le hérissé bleu dans le domaine de l'arcade. Konami s'y est essayé et en essuie actuellement les plâtres (du reste personne d'autre n'a entendu parler du Cobra)... De plus, le Model 3 devrait pouvoir encore évoluer et accroître sa puissance pour un surcoût minimal.

Les premières victimes ?

La marche forcée imposée par Sega produit ses premiers résultats concrets. Les éditeurs les plus faibles commencent à sentir le roussi. SNK et Capcom, par exemple, ne sont pas dans leur meilleure forme. Globalement, les salles modestes achètent de moins en moins à cause du prix des jeux. On se dirige vers une suprématie des grands centres tels les Joypolis et les Gigo (Sega). Namco l'a compris et modifie donc sa politique de salles en ouvrant des salles plus axées jeux vidéo au lieu de ses parcs actuels, trop centrés sur les attractions de type fête foraine. L'enfermement dans des séries à répétition a aussi

porté un coup fatal à certains éditeurs. Sortir des jeux 2D n'est pas chose aisée et il leur faut acquérir des connaissances techniques pour concevoir cartes et jeux 3D. Or la 3D est bien le créneau de l'avenir. Taito a su négocier habilement le tournant en proposant des titres originaux, qui ne concurrençaient pas trop directement ceux des plus grands.

Le manège et les attractions étaient présentés en petit nombre. Ici, Pin Point Shot de Namco.



travaillant en 3D depuis bien plus longtemps (Sega, Namco, Konami). Réaliser, par exemple, un jeu de course automobile 3D est tâche quasi suicidaire. Prisonniers de leurs séries, les éditeurs ne touchent qu'un public restreint de fanas - une tactique dangereuse quand on sait que le parc des petites salles diminue rapidement. Il leur faut donc attirer un public plus large, c'est-à-dire impressionner, procurer de nouvelles sensations aux joueurs. C'est là le grand défi à remporter, mais tout le monde n'a pas forcément les moyens créatifs ou techniques pour le faire ! Si la partie ne peut pas être remportée, l'éditeur sera



cantonné dans un genre et ne pourra viser qu'un marché très restreint, ce qu'on appelle une niche.

Où est l'avenir ?

De nouvelles menaces semblent poindre. Ainsi Arika pourrait bientôt voler de ses propres ailes : sa grande créativité et son savoir-faire en 3D avaient aidé Capcom à démarrer dans la 3D. Et Square, de son côté, a soif de nouveaux marchés pour compenser les baisses de profits dans le domaine des consoles. De plus, sur le marché occidental, la venue des éditeurs PC, favorisés par les nouvelles cartes, pourrait compliquer l'affaire un peu plus. Car ces éditeurs connaissent bien la 3D et leurs titres sont en moyenne moins chers même si ils sont aussi moins impressionnants.

Sega reste le leader incontesté de l'industrie de l'arcade.



La traversée du désert ?

Ces salons passent et Namco semble de plus en plus laisser la voie libre à Sega et Konami. Pas de System 33 ni de nouveautés. Si bien qu'avec Time Crisis 2, Square était la vraie vedette du village Namco. Les System 11 et 12 ne semblent plus avoir la cote... en attendant que le développement de la Playstation 2 soit bouclé, un éventuel System 33 n'est pas prêt de sortir avant au moins un an.



TECHNO DRIVE

Un jeu au concept déroutant. Sur fond de musique techno, on pilote un véhicule dans un tunnel psychédélique. On doit par moments sauter pour arriver en plein milieu d'une cible... Un concept "laboratoire" qui fera l'objet d'une étude précise, une fois le jeu un peu plus avancé...

NAMCO

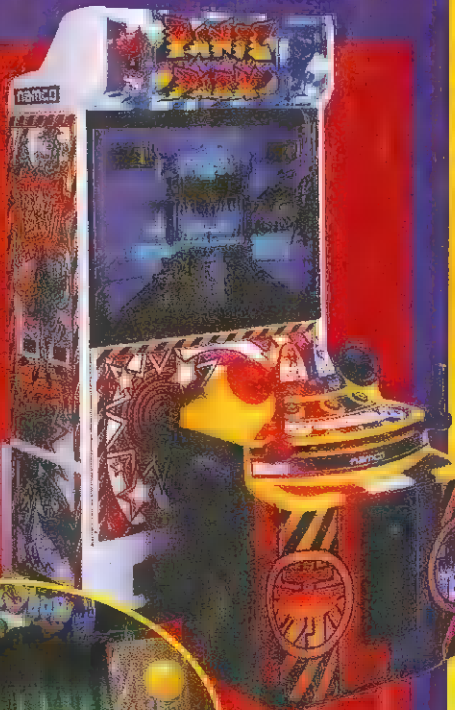
● NC

● NC



PANIC PARK

Dérouloir par excellence, ce jeu s'apparente dans l'esprit à Gun Bullet. Comme pour ce dernier, il est conseillé d'y jouer à deux. Cette fois, on doit traverser vingt niveaux truffés d'embûches, dont certaines réclament de l'adresse à la limite de la réflexion. L'intérêt majeur du jeu réside dans la borne qui offre des commandes qui permettent aux joueurs d'interagir entre eux.



NAMCO

● NC

● Printemps



DOWNHILL BIKERS

Dans cette évolution, issue de son précédent titre, Procycle, on est toujours assis sur un vélo. Il faudra pédaler comme un malade. Cette fois, on évolue à VTT sur la terre ferme et sur des circuits accidentés. Le jeu en link est possible en reliant plusieurs bornes.

NAMCO

● NC

● Printemps



Time Crisis 2

Après le succès du premier volet, le second nous arrive tout naturellement. Alors quoi de neuf, Docteur Namco ?

Le principe de base, un jeu de tir sur cible ne change pas, et la pédale est toujours là pour vous planquer. La grosse nouveauté du jeu est ailleurs. On peut désormais relier deux bornes. Chacun joue devant son écran. Les deux joueurs suivent une progression légèrement différente, et il ne sera pas rare qu'ils se croisent au fil des niveaux. Il faudra faire attention à ne pas descendre son coéquipier dans le feu de l'action. Les stages mouvants sont plus nombreux, on trouve des clin d'œil au jeu de Rare, Golden Eye, ou à Virtua Cop. Un système de reproduction sonore de l'extrême-grave permet d'imprimer des sensations de vibrations ou d'ordes de...

Graphiquement, le jeu s'est bien amélioré. La 3D mappée est plus fine, les effets spéciaux plus réalistes. Force est de constater que Time Crisis 2 n'apporte rien de nouveau. Le challenge est intéressant, mais on aurait préféré plus d'innovations. Sommes-nous devenus difficiles ? Le premier volet s'est classé troisième meilleur titre en terme de profits en 1997, derrière Virtua Fighter et Tekken, mais la marge de manœuvre de Namco semble se rétrécir un peu plus.

Rejouez à Virtua Cop... et vous retrouverez cette scène.

Réussirez-vous à monter dans le train sain et sauf ?

Le deuxième joueur en link prend l'ennemi à revers ! Un beau travail d'équipe !

L'hélico vous arrose copieusement et bouge sans arrêt !

... les plaisirs d'une petite balade en bateau !

Le challenge semble plus dur et les graphismes meilleurs.

Attention à ne pas descendre votre coéquipier par mégarde !

NAMCO

● System 22

● Printemps

Ehrgeiz

Le premier jeu d'arcade de Square nous arrive dans sa livrée finale. Alors, hit ou flop ? Ce sera à vous d'en juger. Explications...

Le pari de Square : mettre un pied dans le monde de l'arcade est en passe d'être gagné. Graphiquement et techniquement, Ehrgeiz tire parfaitement partie des possibilités du System 12 de Namco. Certes, les limites de la carte ne permettent pas un niveau très large ou super modélisé, mais le mapping gomme tout ça. Rajoutez des effets spéciaux multiples et vous obtenez un titre accrocheur. Cela dit, le game-play demande un temps d'adaptation. Les spécialistes

de VF3 ou de Tekken pourront être déroutés par les commandes. En effet, le jeu gère horizontalement l'aire de combat à 360 degrés. Il faut presser un bouton **V** bouger le levier analogique pour se déplacer. Pour toutes les actions (attaque, défense, saut...), il faut faire appel à des combinaisons de boutons. Une fois le **V** pris, le jeu devient franchement bon, sinon on s'ennuie. En effet, les automatismes acquis sur les autres titres restent ici sans aucun effet. Le système de combat repose toujours sur la gestion du relief (aussi bien les plates-formes que pour les caisses). Ehrgeiz fait partie des bons jeux d'arcade, mais il ne semble pas aussi technique que les concurrents de Namco ou Sega. Autre problème à résoudre pour Square : Quelle sera la réaction de Namco ? Dépendant de ce dernier pour

ce qui concerne le hardware et ayant débauché une partie de son personnel pour monter sa Dream Factory, Square doit adapter son planning de développement à celui de Namco, ce afin d'éviter que les titres des deux éditeurs ne se concurrencent trop.

SQUARE

● System 12

● Disponible

Han stoppe net le coup de sabre de Susuke et peut déclencher sa contre-attaque.

UN MONDE DE BRUTES

Voici un avant-goût des attaques spéciales de chaque personnage. Elles sont personnalisées pour chaque combattant et sont assez originales. Il y en a, bien sûr, beaucoup plus.

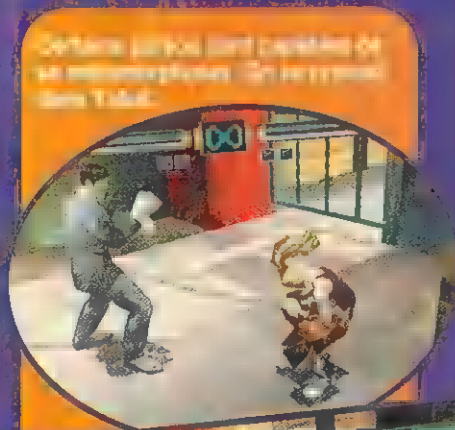
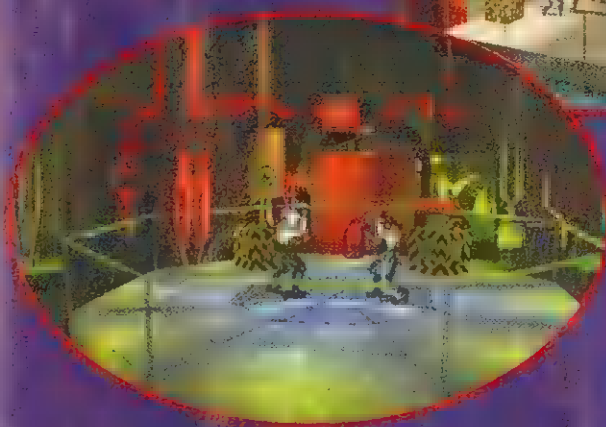
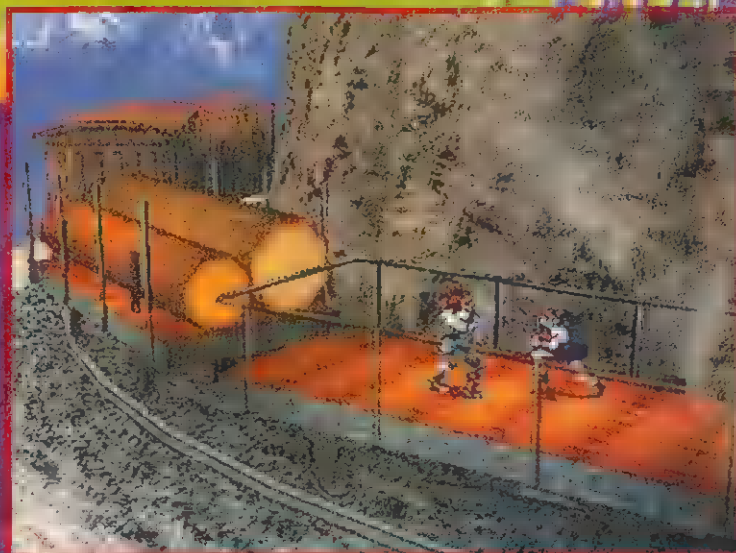
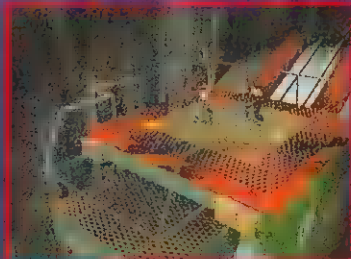


Jo copie Chun-Li et sa célèbre attaque.

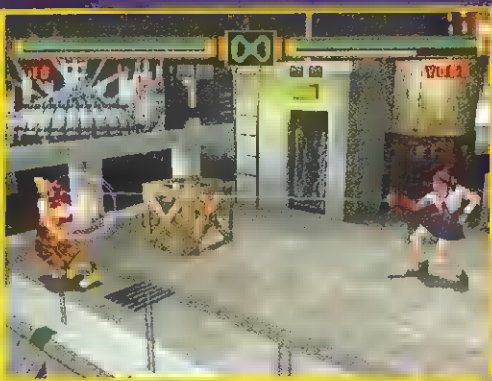
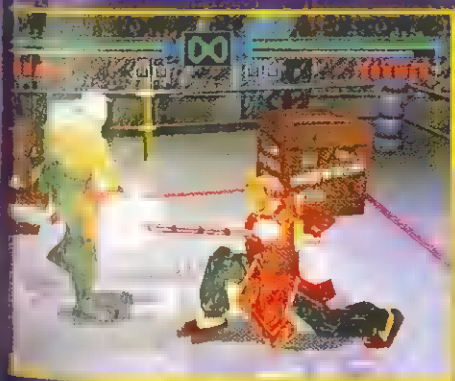
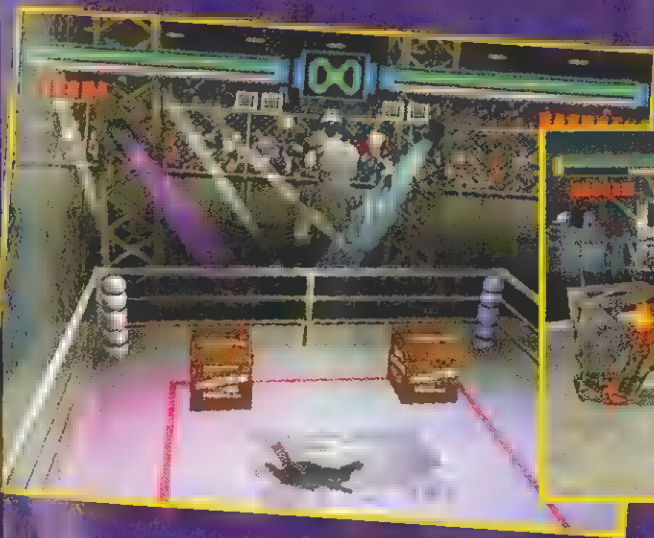


CAISSES ET PLATES-FORMES

Voici les neuf stages du jeu. Outre les caisses, ils offrent tous des plates-formes. À noter le train qui roule pendant que les combattants se tapent dessus. Sympa.



Certaines plates-formes sont capotées ou se déplacent. Ça sert à rien, mais c'est sympa.

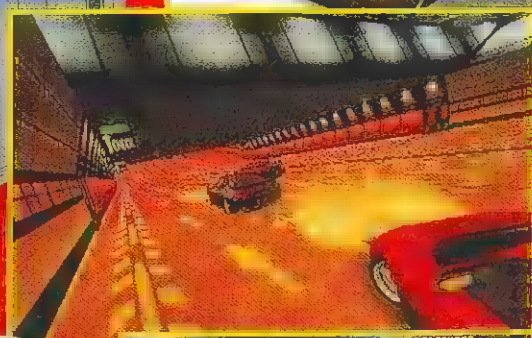
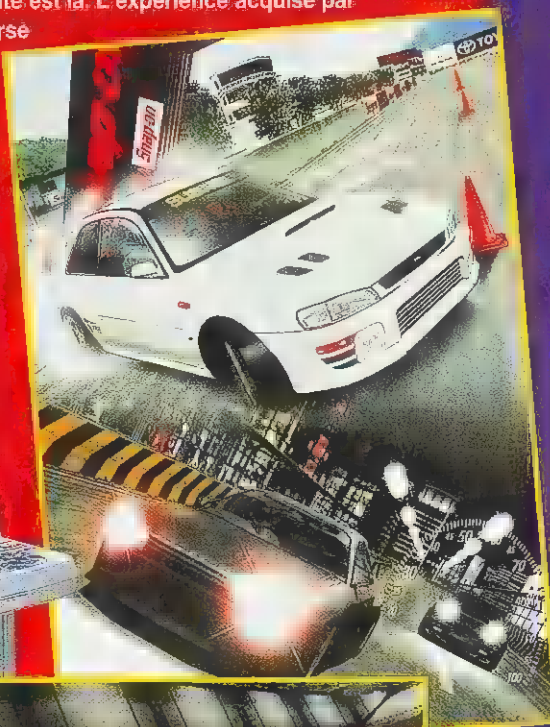


Opération Cobra

La nouvelle carte d'arcade de Konami, dénommée Cobra, est sortie, mais l'éditeur ne semble plus disposé à la mettre en avant pour contrer Sega. L'apprentissage semble plus difficile que prévu mais Konami en tire des leçons, et on peut penser, sans risque de se tromper, que les prochains titres feront oublier ce début mitigé.

RACING JAM DELUXE

Ce titre mélange le très bon et le très moyen. Ainsi, s'il est certain que la Cobra, dans sa livrée supposée à 2 millions de polygones, apporte une grande amélioration graphique, force est de constater que ce jeu de course n'arrive pas encore au niveau d'un Sega Rally. Néanmoins, du côté des points forts, on notera que l'écran panoramique plonge totalement dans le jeu — que le plaisir de la conduite est là. L'expérience acquise par l'éditeur promet un titre de course automobile 3D de qualité.



KONAMI

Cobra ev 2

Disponible



FIGHTING WU-SHU 2ND

Avec le second volet de ce jeu à baston, Konami a gommé les principaux défauts de la première version. Malheureusement, le bouton d'évasion est toujours absent. On peut noter cependant que tous les combattants ont des tenues fantaisistes en plus de celles de base. Mais comme pour R.J. Deluxe, la comparaison avec Sega n'est pas à l'avantage de Konami. L'expérience engrangée sera aussi précieuse. Préparons-nous donc à une suite ambitieuse.



KONAMI

Cobra ev 1

Disponible



Skier's High

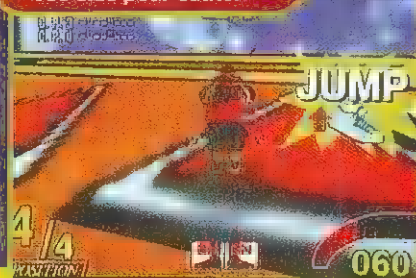
Il y a deux ans, Konami lançait la mode du jet-ski et tout le monde le suivait. Cette fois, ce serait plutôt l'inverse avec un titre qui sent la repompe.

L ski académique ne fait plus recette en salle, car le public demande plus de sensations et de fun. Sega avait amorcé le virage avec G Force, un jeu de ski délirant, avant d'enfoncer tout le monde grâce à son fabuleux Ski Champ (Model 3). Konami va donc de son titre, qui sans être aussi beau que le hit de Sega, n'en propose pas moins une folle compétition,

pleine de surprises. Les deux skis, indépendants l'un de l'autre, reproduisent les mouvements de base. La principale originalité du titre vient du tracé des circuits. Outre la montagne, on a droit en effet au bitume avec des sauts vertigineux et des traversées de route qui vous exposent aux dangers de la circulation routière. Il y a un mode Time Attack, un mode

Point Attack où il faudra que vous réalisiez des figures lors des sauts.

Vous devrez faire bouger vos skis pour sauter.



En sautant de la falaise, vous effectuez une figure pour marquer des points.

KONAMI

● NC

● Printemps

Teraburst

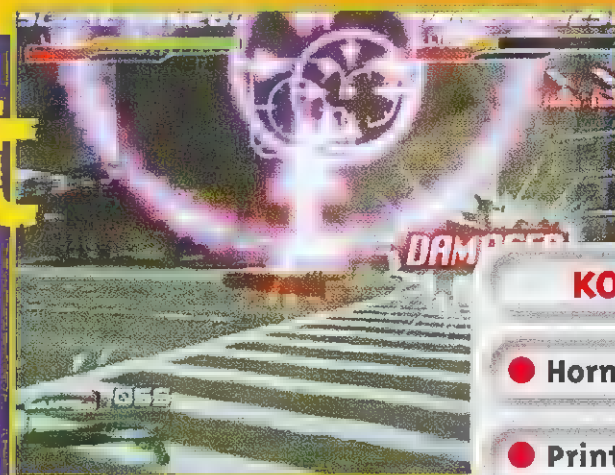
Reprenant exactement la borne de Thunder Turrican, ce nouveau jeu de tir devrait relancer l'éditeur dans la course aux pépètes. Adieu les terroristes, et bienvenue aux aliens !

Il est vrai que dans le genre tir sur cible, à part le superbe House of the Dead et Time Crisis, on n'avait rien à se mettre sous la dent. Konami revient donc à la charge. Au programme, on note d'emblée une qualité graphique à la hausse. Le jeu n'est pas basé sur le Cobra, mais, semble-t-il, sur la Hornet, une des cartes les plus puissantes du catalogue hardware de Konami. Ce choix permet des effets de transparence et un

rendu des polygones de bonne facture. Le principe reste somme toute classique, on n'est pas capable de locker ses cibles (jusqu'à cinq) avant d'envoyer les grenades. Côté sensations, les angles de caméra bougent en produisant des effets dynamiques, et les enceintes du meuble

vous feront trembler, tout comme l'arme qu'on tient à deux mains et qui devrait inclure un système

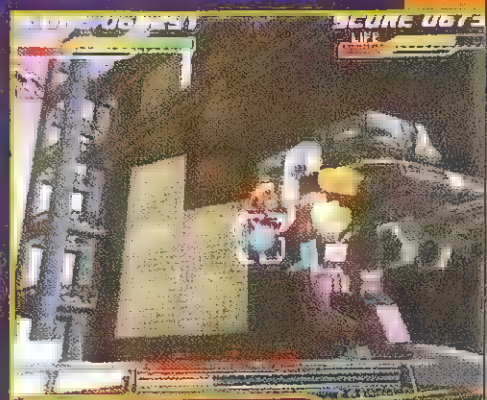
Le rendu graphique et l'animation d'ensemble sont réussis.



KONAMI

● Hornet

● Printemps



On locke et on tire. Facile !

Battle Tryst

Le Cobra a du mal à se vendre à cause de son prix et de la concurrence ? Konami montre les dents et sort une borne bon marché, qui répond au System 12.

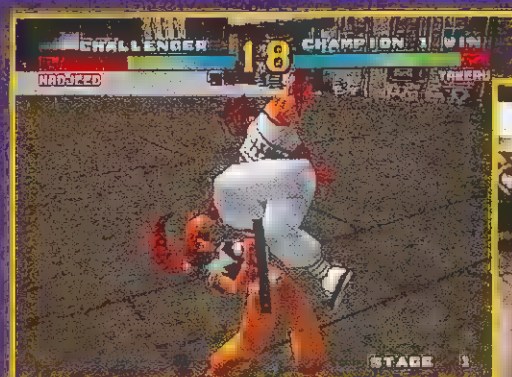
Le prix des jeux augmente, du coup les salles achètent moins. De plus, les débuts du Cobra ont été pénibles. Konami y va donc, comme Capcom, de sa carte bon marché, avec un premier titre qui n'est autre qu'un jeu de combat 3D. Les décors, en 3D mappée, se présentent sous la forme de plans horizontaux qui scrollent. L'introduction mêle un film en images de synthèse avec un dessin animé de grande qualité, dirigé par le père de "Patlabor", une série culte au Japon. Le jeu est en plein développement. Aussi, ne connaît-on pas encore beaucoup de choses de la bête. On sait cependant que les commandes reposent sur trois boutons, comme dans VF2. Le bouton Guard gère aussi bien la garde haute que basse. Le concept semble reposer sur le contre. En effet, les commandes simplifiées permettent de se mettre en garde et de coller un contre rapidement, une fois le coup de l'adversaire bloqué. De plus, un double système d'esquive combine la direction haut ou bas avec le bouton de garde. Cette commande doit être placée en même temps que l'attaque de l'ennemi. Si les Combos semblent possibles, le bourinage ne sera pas forcément synonyme de

victoire. Les combats se dérouleront sur un écran panoramique (16/9") - il semble-t-il, à plasma ! Du grand luxe ! Les premières démos ne permettent pas de se rendre compte du produit final, mais Battle Tryst pourrait bien venir jouer les trouble-fête sur un marché tendu où SF EX2, Star Gladiator et Ehrgeiz vont devoir en découdre.



Comme dans Tekken, les décors sont constitués de plans 2D qui scrollent.

Gary a comme un air de Wolf, vous ne trouvez pas ?



Quand on fait une prise, la vue zoome.



Après la démesure technologique, le réalisme économique ?

KONAMI

● NC

● 1998

GARY

14

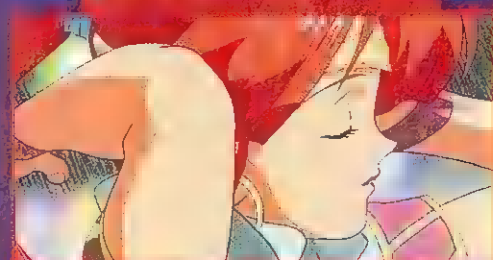
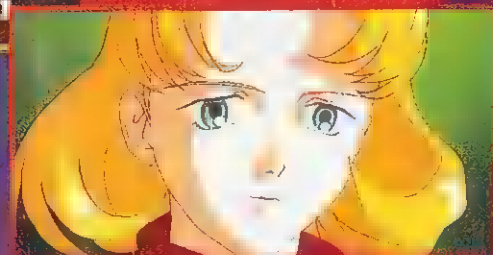
BRES

ON

Little Tryst sera-t-il en mesure de
tenir tête à ses concurrents ?



Certains personnages
possèdent même des armés.



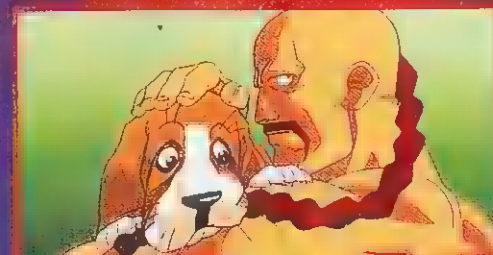
La maniabilité semble moyenne...
mais le jeu n'était pas beaucoup avancé.



Le jeu sera-t-il convertible sur
Playstation ? Wait and see.



Les personnages ne semblent
pas très charismatiques.



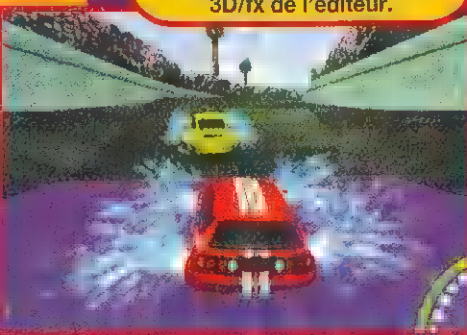
Le film est de très bonne
qualité. On espère que le reste
du jeu va suivre.

La renaissance par le PC

Comme pour nombre d'éditeurs américains modestes, la technologie PC est devenue pour Atari Games la solution idéale pour se sortir d'affaire. Pour preuve, sa nouvelle course : **California Speed**.

Après le très bon San Francisco Rush 2, Atari remet ça. California Speed possède trois circuits principaux plus onze embranchements, procurant une grande variété de contrées

California Speed pourrait être l'un des derniers jeux 3D/fx de l'éditeur.



à traverser (on pourra aussi emprunter des raccourcis). Au total donc, pas moins de quatorze parcours avec à chaque fois une fin originale, sans oublier le mode Mirror. Le tracé des circuits est assez surprenant et souvent torturé (montagnes russes, ponts, avions...) et une douzaine de véhicules, très variés, satisferont tous les goûts. Au final, CS pourrait atteindre le haut du pavé en terme de rentabilité – selon une étude réalisée sur un panel d'opérateurs (USA et Canada) –, dès le début 98, devant des titres Sega majeurs comme Lost World ou Top Skater.

Les circuits sont très originaux, comme ce tracé dans un parc d'attractions.



Point fort du jeu selon Atari, son prix...



Dur passage vers la 3D

La mode des Purikura est passée et SNK souffre. Ces efforts du roi de la baston 2D pour accéder au nirvana de la 3D n'ont pas encore porté leurs fruits. Et il est peu probable que ce **Real Bout Fatal Fury Special 2** lui permette de redresser la barre.

Fauté d'un studio de développement adéquat, le passage à la 3D est difficile pour SNK. Par ailleurs, le marché des Purikura s'est écroulé. Sur ce marché, qui constituait une grosse manne financière, SNK était second (derrière le duo Sega-Atlus) et détenait environ 30% des parts. Aujourd'hui, le phénomène s'est essouffé, et il n'y a chez SNK aucune nouveauté en mesure de contrer cette perte. Excepté peut-être une version en cours développement de Real Bout Fatal Fury

Special 2. Le jeu est bon, mais il n'attire qu'une foule de fans. Cela ne suffira pas pour reconquérir un large public.

Real Bout 2 pourra-t-il faire face au dynamisme de Capcom ?



Cette nouvelle mouture devrait encore regorger de persos.



SNK

● NC

● Printemps 98

Le jeu de plate-forme 3D le plus ambitieux sur Playstation!

RASCAL

Disponible
exclusivement
sur Playstation
Sortie nationale le
27 mars 98



• moteur 3D à la pointe de la technologie • 50 images par seconde • 232 000 couleurs sur écran • 18 niveaux uniques •
• temps de chargement très courts • choix des angles de vues sur 360° • jeux de lumière en temps réel •

Une étonnante qualité graphique qui n'a rien à envier à une 64 bits, et une animation incroyablement fluide. Rascal semble bien parti pour s'imposer comme l'un des meilleurs jeux de plate-forme sur Playstation. CD Consolés.

Dans cette 3D temps réel, on se laisserait tenter à caresser le bois, le marbre, les mosaïques, le feu, dans l'air, l'eau, etc. On peut dire que Rascal s'apparente à une sorte de Mario 64. Psychosis.

la version à laquelle il m'a été donné de jouer est tout simplement hallucinante. Entièrement en 3D, c'est actuellement le clone le plus abouti de Mario 64, et Rascal n'a pas à rougir face au petit père Mario. Consolés jeux.

Psychosis montre donc une fois de plus le génie de ses équipes de développement. Crazy games.
Rascal bénéficie d'une réalisation top, qui n'est pas sans rappeler un certain Mario 64. Rien que ça! Player One.

Un jeu somptueux d'un point de vue tant technique qu'esthétique. Il devrait vraisemblablement se positionner comme le meilleur de sa catégorie. Un Mario 64 à la sauce des 32 bits de la Playstation. Playmeg.



accélérateurs de sensations



Recette maison

Sur un salon très tristounet, Taito gardait le sourire. Car, conscient de son retard sur Sega, l'éditeur a su développer son propre marché, des niches qu'il exploite seul. Au programme : poursuite des séries et développement d'une 3D impeccable et convaincante.



Puzzle Bubble est devenu le roi des jeux de réflexion.

PUZZLE BUBBLE 9

Le célèbre jeu de réflexion Puzzle Bubble est de retour sur console. Cette fois-ci, c'est la version 9 qui est proposée. Le jeu est plus complexe que les précédents, avec une nouvelle mécanique de jeu et des niveaux plus difficiles. Le jeu est disponible sur les consoles Taito et sur PC.

TAITO

● NC

● Mars



SHOGUN: THE LEGEND OF LEGEND

Le jeu de stratégie Shogun: The Legend of Legend est de retour sur console. Ce jeu est basé sur la guerre de seigneurs japonais et propose une expérience de jeu immersive. Le jeu est disponible sur les consoles Taito et sur PC.

TAITO

● NC

● Mars

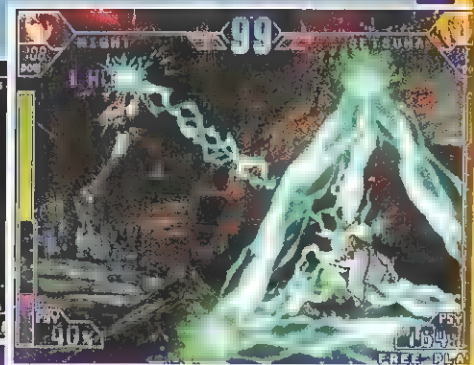
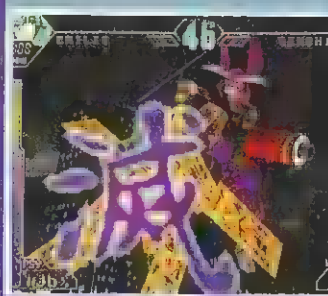
POWELL POWER 2012

Le jeu de stratégie Powell Power 2012 est de retour sur console. Ce jeu est basé sur la guerre de seigneurs japonais et propose une expérience de jeu immersive. Le jeu est disponible sur les consoles Taito et sur PC.

TAITO

● Taitowolf

● Printemps



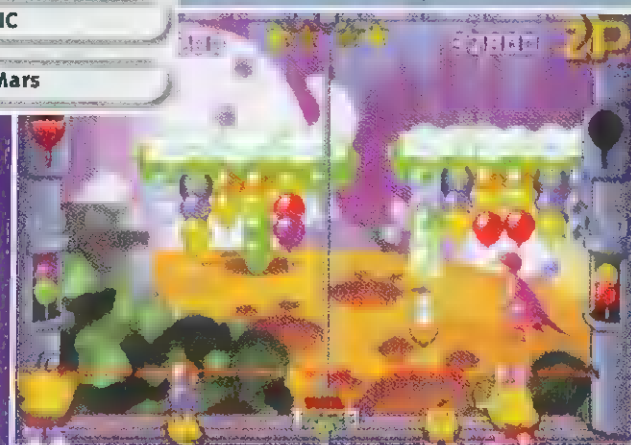
POWELL POWER 2012

Le jeu de stratégie Powell Power 2012 est de retour sur console. Ce jeu est basé sur la guerre de seigneurs japonais et propose une expérience de jeu immersive. Le jeu est disponible sur les consoles Taito et sur PC.

TAITO

● NC

● Mars



D

Du n'a
locom
adulte
de che

A

(2 000 born
console (75
au Japon),
second vol
toujours av
trains de la
Tini le métro
pourra desc
pilote de du
Shinkansen
Le jeu se dé
niveaux de c
croissante.
comporte un
ont la plus
répliques qu
vraies. Des i
synthèse ha
les niveaux
commandes
celles des vr
tant est qu'o
l'ambiance s
égaleme tr
Le but du jeu
toutes les st
en respectan
mode de circ
stoppant à ch
correctement
rap tard.) T
Français, les

Densha de Go! 2

Du n'a jamais rêvé de conduire un train ? Ce moyen de locomotion a toujours passionné les enfants comme les adultes. Cette fois, on vous propose de troquer vos cornes de chef de gare contre la casquette du conducteur !

Dès le succès du premier épisode aussi bien en arcade (2'000 bornes vendues) que sur console (750 000 exemplaires au Japon), on s'attendait à un second volet. Eh bien le voici, toujours avec comme héros les trains de la Japan Railways. Ici le métro de Tokyo, on pourra désormais s'essayer au pilotage du nouveau Shinkansen (le TGV japonais). Le jeu se déroule sur cinq niveaux de difficulté croissante. Chacun d'eux comporte une série de gares, dont la plupart sont des répliques quasi exactes des vraies. Des images de synthèse habillent le jeu entre les niveaux. On retrouve des commandes identiques à celles des vraies motrices (si tant est qu'on puisse en juger). L'ambiance sonore est également très réaliste. Le but du jeu consiste à rallier toutes les stations d'un niveau en respectant les horaires, le code de circulation, et en stoppant à chaque fois le train correctement (ni trop tôt, ni trop tard !). Tout comme les Français, les Japonais adorent

leurs trains. Taito l'a très bien compris. Ce second volet devrait conforter sans effort le succès populaire du premier. Si les débuts avec les simulateurs de vol avaient été froids, le passage au train fut une idée géniale encore jamais exploitée. A quand une conversion du métro parisien ?

TAITO

● NC

● 22 mars

le métro. Bonjour les joies des grandes lignes !



合金製の車体で4M1Tの編成を組む。
のE311には分割併合装置を搭載。

12:08:00 持ち時間
12:07:57 022秒
うらがわら駅停車



On circule dans une réplique à peu près fidèle de Tokyo.



運転評価 持ち時間
032秒
停止位置 24cm 合格
大場内再加速 なし
非常制動停車 なし
合計 マイナス 0秒
Arrêter correctement sa rame n'est pas évident à tout le monde.



Entraînez-vous sur de petites gares pour vous faire la main.



La neige complique la conduite.

通過駅
159

Génération Model 3

Une grande majorité de titres développés sur Model 3 s'est vu ajouter la mention Step 2, correspondant à l'accroissement de puissance dont la carte vient de bénéficier. Sega Rally 2 était tout particulièrement à l'honneur et, une nouvelle fois, les Européens en eurent la primeur. C'est pas cool, ça ?

VIRTUAL ON 2

Le développement du jeu se poursuit et il semble que, techniquement, les dés soient lancés. L'équipe s'attarderait sur le jeu lui-même dans le but de lui apporter des innovations. Le public japonais l'attend avec impatience. Pendant ce temps, le premier volet (voir C+71) se maintient encore dans les cinq jeux les plus prisés dans l'archipel. En attendant la relève...

AM2-AM3

● Model 3

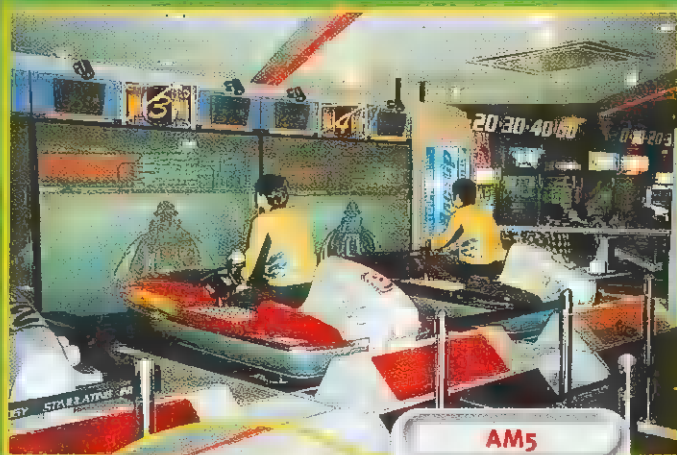
● 1998



On se bousculait pour regarder les écrans et jouer à la version de démonstration.

BOAT RACE GP

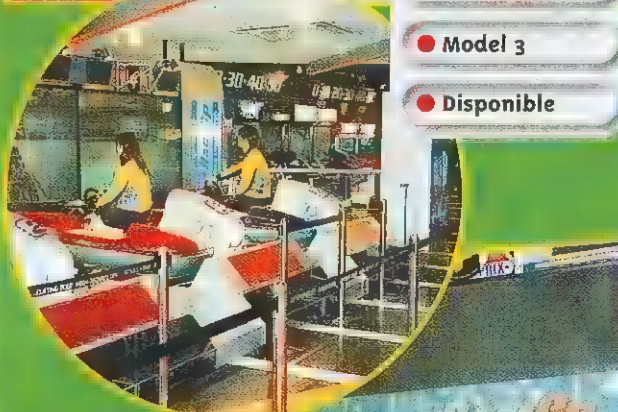
Attraction destinée aux centres Joypolis. Sega, cette simulation de course hors-bords vous met directement aux commandes d'une embarcation grande nature pour des courses hyperrealistes. Il faut dire que ce sport est très populaire au Japon au même titre que les courses hippiques. Les mouvements des vagues et autres sont reproduits. Effort physique assuré.



AM5

● Model 3

● Disponible



FIGHTING VIPERS 2

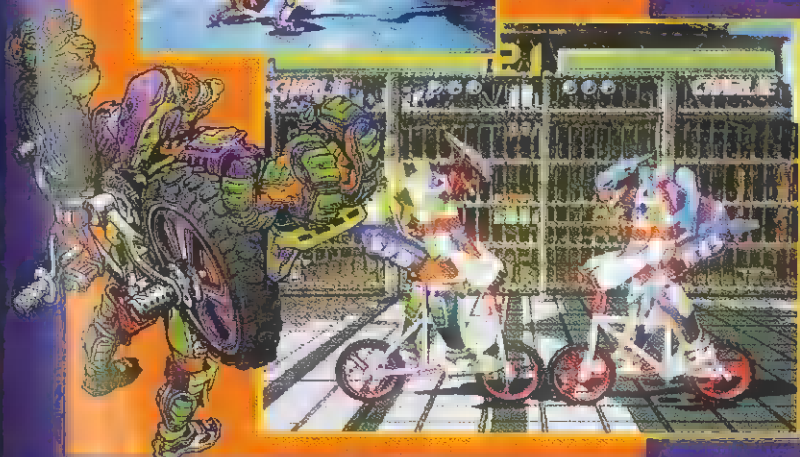
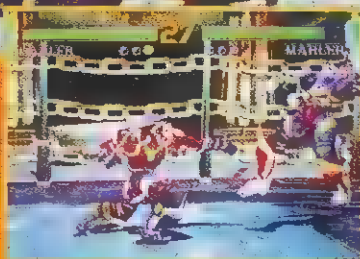
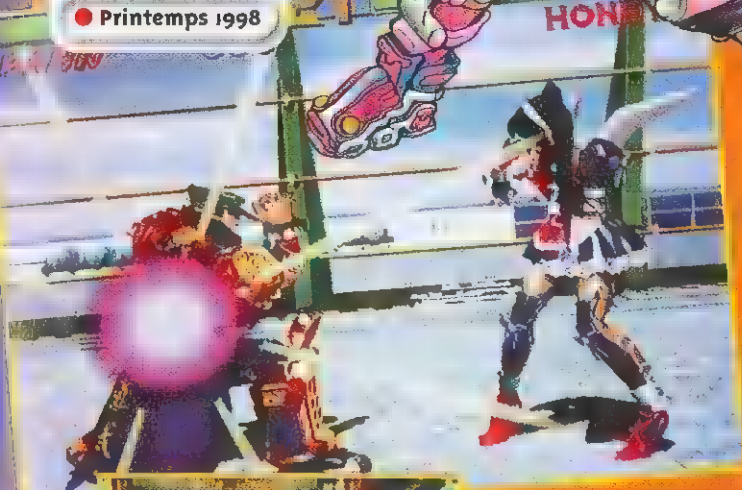
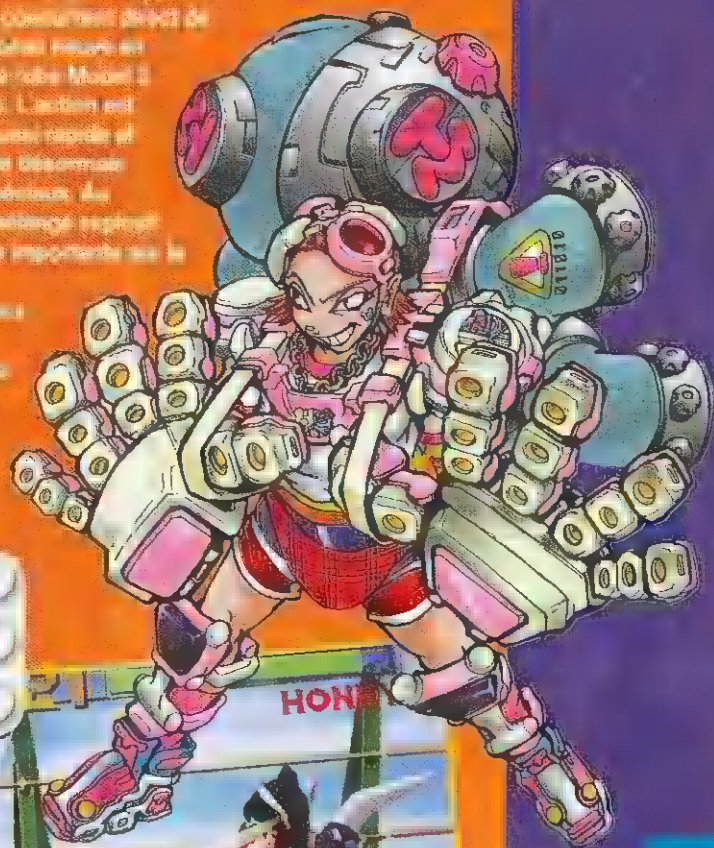
Suite précédente, les deux premiers en arcade, le deuxième étant de 1993 et les autres en version Model 3 (voir C+76). L'action est toujours aussi rapide et intense. 14 674 points de victoire, une liste d'effets spéciaux. Au total, on obtient un mélange explosif de jeu de rôle et de jeu d'action.

Commentaires : L'histoire est très intéressante, les personnages sont très bien conçus. Le jeu est très amusant.

AM2

● Model 3

● Printemps 1998

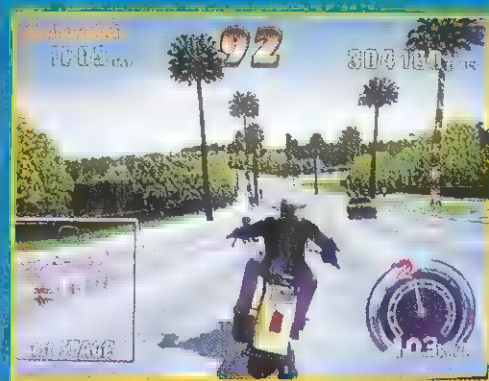
HARLEY DAVIDSON
LA RIDERS

L'un des plus gros succès actuels de Sega en arcade profite d'une licence béton pour nous offrir des courses folles (voir C+78). Les poursuites se déroulent dans Los Angeles, reproduit entièrement avec un souci affolant concernant la vie de la cité. Vous devez rallier des points dans un temps donné et tous les raccourcis et sautements en mode de la route sont possibles !

AM1

● Model 3

● Disponible



Sega Rally 2

Depuis la naissance des jeux vidéo, jamais on n'avait vu une telle beauté en arcade ! L'AM Annex a mis le paquet et le Model 3 Step 2 n'a pas encore livré tous ses secrets.

Avec à peine 30% du potentiel connu du Model 3 Step 2 utilisé, on se trouve déjà face à un monstre : SR2 a impressionné les visiteurs par son rendu graphique et son animation. Car la borne mobile qui transmet les sensations de la route ou du freinage vous plonge totalement dans l'action — les vétérans auront même la possibilité de s'adonner aux joies du frein à main ! Plus grosse surprise encore, un mode 2 joueurs, qui n'était pas présenté mais, selon Tetsuya Mizuguchi, viendra renforcer l'intérêt du jeu. On prend donc une sacrée claque. A ce sujet, une équipe de techniciens français,

spécialisés dans la recherche sur les procédés de simulation, a fait le voyage pour se rendre compte, dans les labos de l'AM Annex, de l'avancée technologique réalisée. Ils ont été tout bonnement impressionnés.

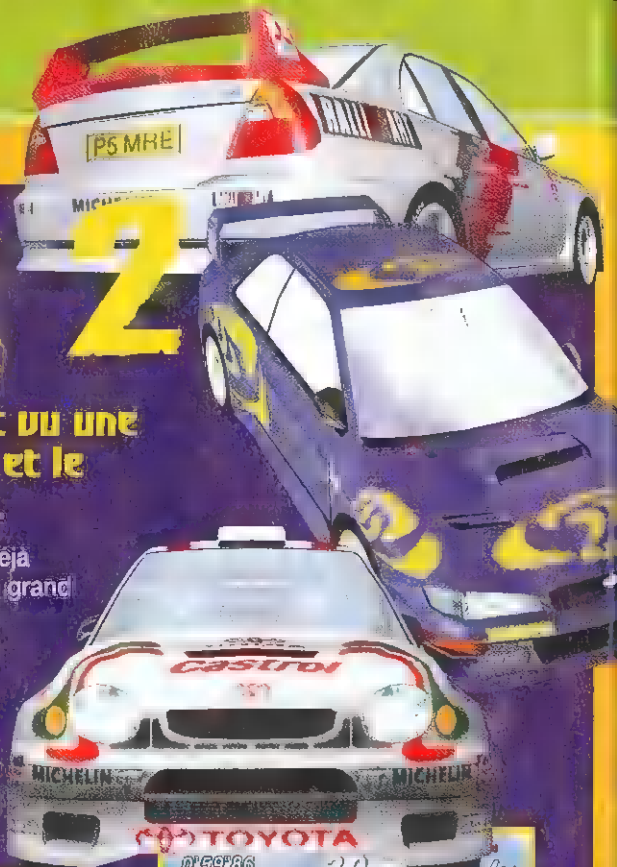
Une fois de plus, voilà un titre destiné à l'Europe, qui va subir son baptême du feu lors du premier grand prix de F1 où il sera présenté au public. Après cette présentation, on devrait voir fleurir les bornes à l'effigie du jeu un peu partout dans nos contrées. D'ailleurs, les opérateurs européens avaient fait le voyage pour se rendre compte par eux-mêmes du produit. Voici donc les toutes nouvelles photos d'une version très avancée. Notez l'arrivée de Peugeot et d'un circuit enneigé particulièrement technique. Le circuit de nuit s'inspire du rallye de Monte-Carlo. Bref, la réalisation et le game-play ne déçoivent pas et Sega

Rallye 2 paraît déjà meilleur que son grand frère. On n'ose imaginer ce que feront les AM quand ils sauront exploiter le Step 2 parfaitement ! Brrrr.

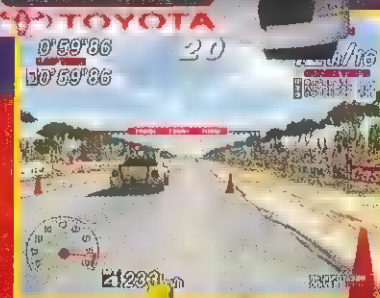
AM ANNEX

● Model 3.2

● Printemps 98



On retrouve l'hélicoptère du tracé désertique du premier SR.



On enchaîne les manches en essayant de se hisser en tête.



La voiture souève poussière, herbe et feuilles mortes sur son passage.



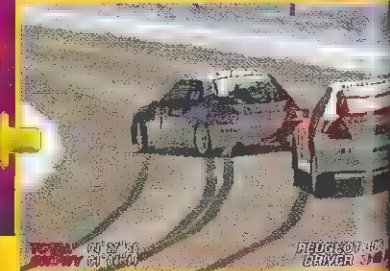
Le circuit de nuit rappelle Monte-Carlo. Le cadre est celui de Monaco.



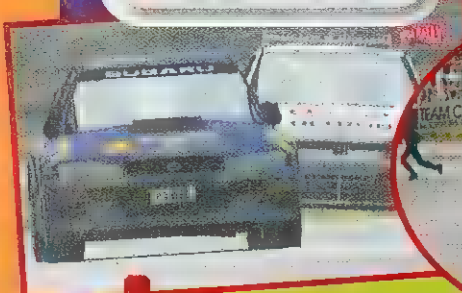
Le réalisme est important à tous les niveaux du jeu.



Bosses et surtout glissades, le circuit enneigé est traité.



Eh oui, tout est en 3D temps réel !



Peugeot 406 et... (text is partially obscured)



CyberMédia

FUTUROSCOPE

le plus grand espace multimédia d'Europe ouvre au Futuroscope

Jusqu'où oseras-tu aller dans
l'exploration de mondes inconnus ?

Qui sait ce qui t'attend sur le Web ? Avec 30 postes multimédias en accès libre dans le nouvel espace CyberMédia, tu peux explorer librement internet ou consulter une bibliothèque de CD-ROM tous plus captivants les uns que les autres...

A CyberAvenue, tu trouveras aussi le top des jeux vidéo sur de véritables simulateurs : alors

piloter une voiture de course, surfer dans la poudreuse ou prendre les commandes d'un avion à mach 2... tu ne vas pas faire semblant ! Pendant que tu es là, fais un peu le tour du seul Parc qui renouvelle ses spectacles chaque année... et pour le même prix, découvre aussi les nouveaux films !

Tu veux en savoir plus,
appelle le
05 49 49 2000

FUTUROSCOPE

www.futuroscope.com

Depuis Tiger Heli, les hélicos n'avaient plus trop la cote, mais voilà tout change !

Zero Gunner

Psikyo, un des spécialistes nippons du shoot 2D en arcade, est de retour et s'aventure dans le monde féerique de la 3D sur la carte... Model 2.

Pendant que certains mettent au point des cartes 3D à base de 3Dfx ou de Power VR2, il en est d'autres qui ne se prennent pas la tête et choisissent un autre chemin. Square a opté pour le System 12, alors que Psikyo a choisi le Model 2. Une des cartes les plus anciennes du marché mais aussi l'une des meilleures. Psikyo est connu pour ses shoots 2D et fait partie du haut du panier avec une poignée de sociétés talentueuses dans le domaine : Seibu Kaihatsu, Eighting Raizing, Atlus, Data East... Bref, du shoot pur dur sans fioritures à la Philosoma. Shoot 3D ? Pas vraiment. Disons que c'est comme Ray Storm : l'esthétique est 3D et une foule

d'effets spéciaux 3D interviennent mais, à la base, le game-play est bien 2D. Du coup, même en 3D, Psikyo connaît bien son affaire. A bord d'hélicoptères de combat, vous allez nettoyer les niveaux : Asia, America, Europa, Expert. Les trois premiers se divisent en cinq sous-niveaux, et le dernier, l'Expert, est une compilation des trois autres et comprend les dix niveaux les plus ardues. On peut évidemment jouer à deux. Les commandes utilisent deux boutons (Shot et Special) et vous pourrez locker les ennemis pour nettoyer les moindres recoins de l'écran. Il nous reste plus qu'à attendre la conversion sur Saturn, une méthode bien rodée chez Sega.

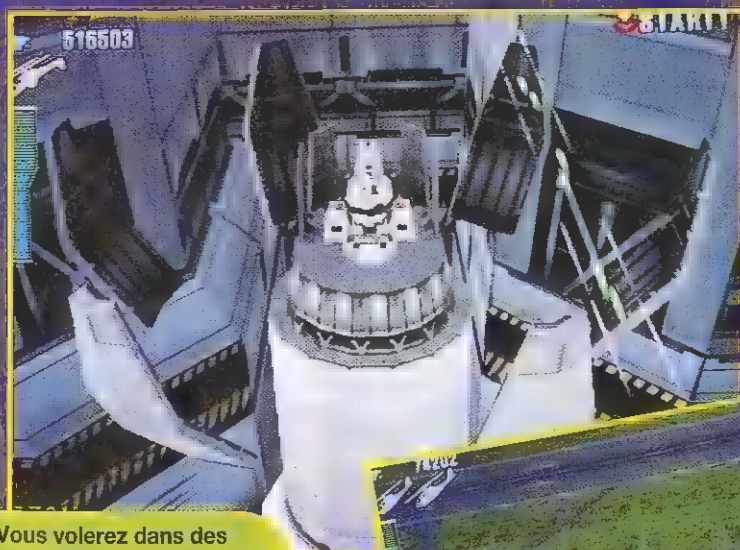
Les ennemis sont toujours plus imposants, plus nombreux. Pourquoi ?

Ça c'est du boss !

SEGA

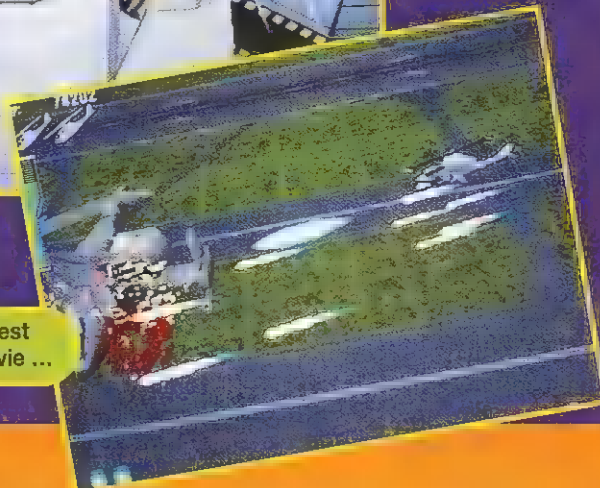
● Model 2

● Janvier 1998



Vous volerez dans des complexes mystérieux aux mécanismes redoutables.

Un bon armement est toujours gage de survie...



FINAL MISSION

SAN FRANCISCO

America

Le système de missions est bien pensé et offre un maximum de nouveautés à chaque partie.

Mettez un max de personnes au lit




theme HOSPITAL™



BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

Une bonne dose de stratégie, un peu d'économie et beaucoup d'humour : résultat garanti. Tout est question de gestion, de potions et de pognon. Le jeu le plus contagieux depuis Theme Park™.

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Bullfrog et le logo Bullfrog sont des marques commerciales ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd aux États-Unis et/ou dans les autres pays. "Contagieux" et  sont des marques de Sony Entertainment Inc. Tous droits réservés.



www.bullfrog.co.uk



Fallen Angels

Specialise dans le shoot 2D, Psikyo a decide cette fois-ci de visiter un autre genre, histoire d'échapper à la routine.

Fallen Angels constitue pour Psikyo un événement. Il s'agit du premier jeu de combat réalisé par une toute nouvelle équipe, recrutée pour diversifier les productions de l'éditeur jusqu'alors cantonné dans les shoots 2D. Ce jeu de combat 2D est le fruit d'une étude méticuleuse des jeux Capcom et SNK. Les décors, assez sombres, contrastent avec les couleurs chatoyantes des titres SNK ou Capcom. La réalisation de chaque combattant a été confiée à un artiste chaque fois différent. On retrouve dans Fallen Angels un système d'esquives (en vogue depuis VF3) qui permet de lancer des contre-attaques destructrices. On peut également concentrer son énergie pour sortir une super attaque. Cette dernière peut être accompagnée par une ruée ("Dash") sur l'adversaire. Pour peu qu'il soit à terre, il ne pourra pas éviter votre Furie. Pour ce qui est de la garde, une innovation vient corser le jeu : le temps de garde est compté sous la forme d'une jauge étalonnée jusqu'à 99 points qui diminue assez rapidement quand on se protège. Une fois en phase d'attaque, la jauge se

remplit à nouveau. Les Combos s'enchaînent facilement. Par instants, les décors volent en éclats sous le feu de l'action. La réalisation est de qualité. Certes, on ne trouve pas autant d'innovations que dans Marvel vs Capcom (Capcom) ou Real Bout Fatal Fury Special 2 (SNK), mais, pour un coup d'essai, Psikyo a fait fort. Il ne serait pas étonnant qu'on le retrouve par la suite dans le domaine des jeux de combat 3D.



Torao Onigawara



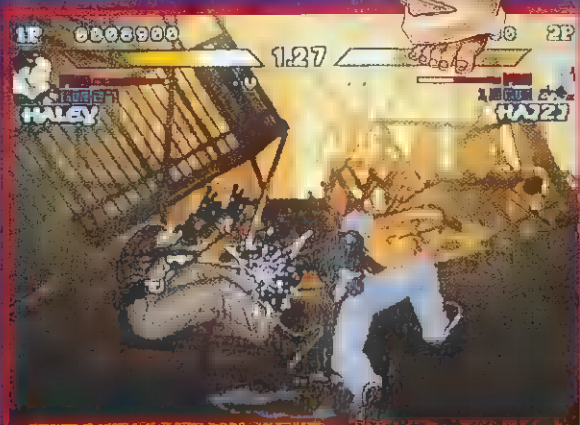
Yuiran



Yui

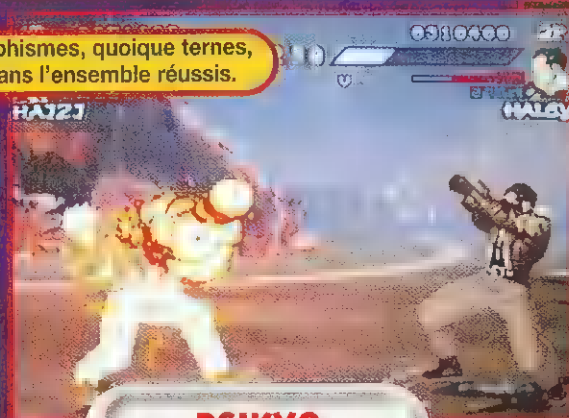


Harry Ness



Une patate dont vous nous direz des nouvelles !

Les graphismes, quoique ternes, sont dans l'ensemble réussis.



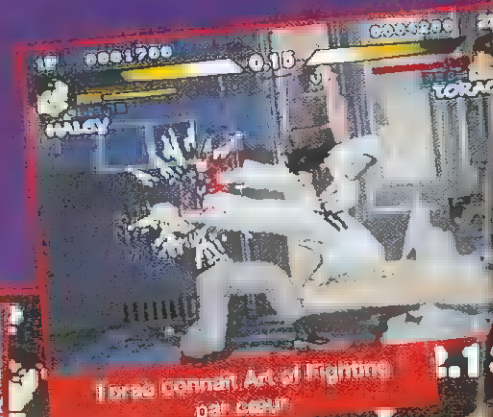
PSIKYO

● Model 2

● NC



On enchaîne les Combos assez facilement. Un régal !

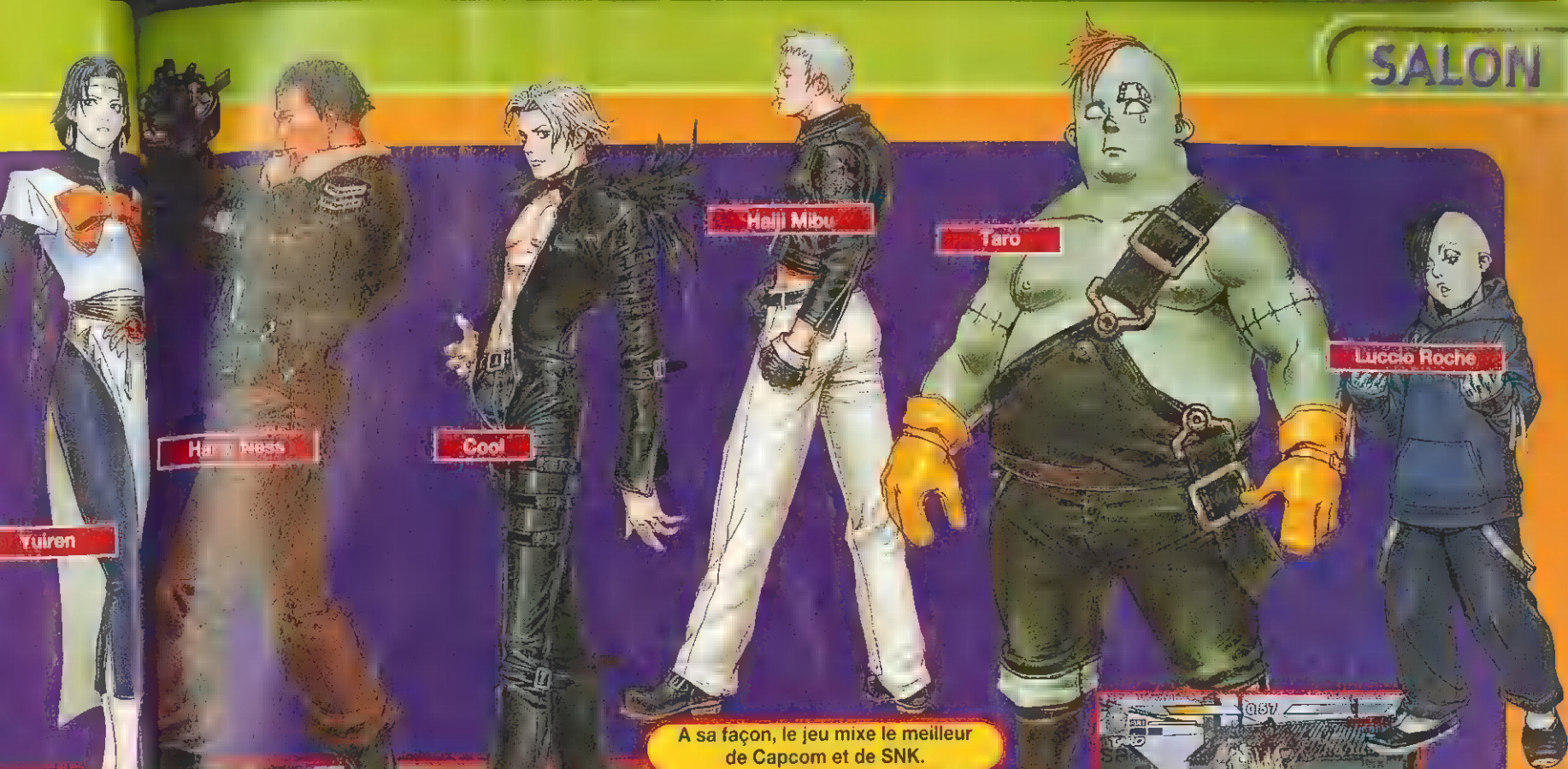


Torao connaît Art of Fighting par cœur

Le jeu contient huit personnages de base. Des boss ?



Mais... ils vont tout casser !



Yui Ren

Ha

Cool

Heiji Mibu

Taro

Luccio Roche

A sa façon, le jeu mixe le meilleur de Capcom et de SNK.

combos assez en régal!!



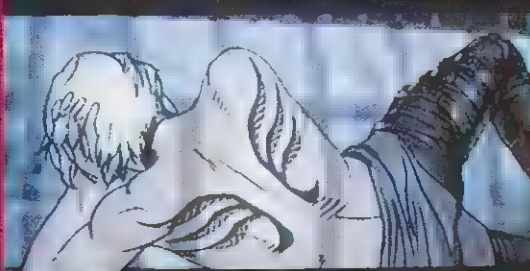
Taro est repoussant, mais pas autant que Torao!!



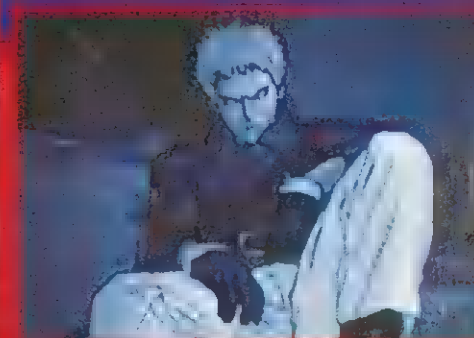
Le sang gicle sous la violence des coups.



NEXT MACH



COOL



Le jeu est agrémenté de superbes illustrations.

Alerte rouge ?

Capcom rencontre de gros problèmes de sous en ce moment. Certes, son Bio Hazard 2 s'est bien vendu mais, côté arcade, l'alerte financière est déclenchée. Les jeux ne sont pas mauvais, au contraire, mais la politique des suites à rallonges n'a touché qu'un public de fanas.



ARIKA

● NC

● Printemps

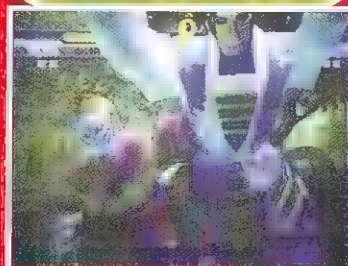


Les décors se présentent toujours sous forme de scrollings horizontaux.

STREET FIGHTER EX2

Arika a apporté à Capcom le savoir-faire et l'ouverture sur le monde de la 3D. Cette jeune société talentueuse a cartonné par la suite, aussi bien en arcade que sur console, avec son SF EX, portant la marque Capcom. Grâce à la nouvelle carte 3D de ce dernier, le second volet est encore plus spectaculaire (même si la version présentée n'était pas encore finie). Fort de son succès, Arika pourrait voler de ses propres ailes, ce qui inquiète Capcom. Déjà ce SF EX2 fait de l'ombre à Star Gladiator et pose problème aux deux sociétés. En effet, il reprend les acquis du premier volet tout en renouvelant certains personnages (arrivée remarquée de Blanka) mais l'utilisation d'armes comme le Katana le rapproche beaucoup du titre de Capcom. La concurrence s'annonce féroce.

On peut coller son adversaire contre la vitre de l'écran !



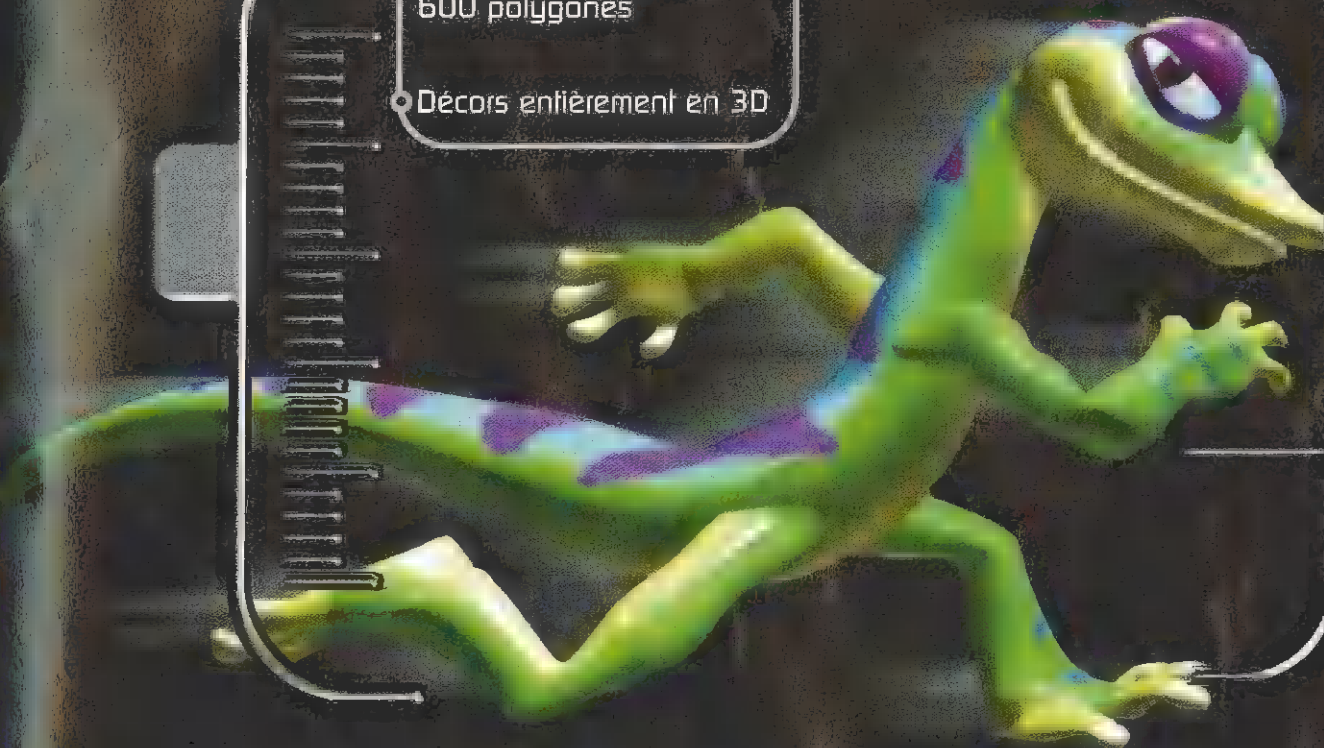
Les graphismes ont fait l'objet d'améliorations, tout comme les effets spéciaux.



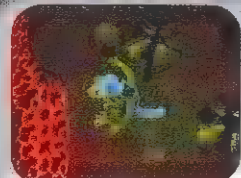
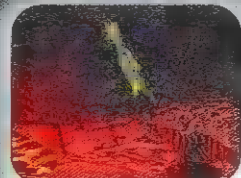
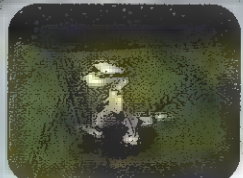
adversaire
l'écran !

- Le top de la plateforme 3D
- Déplacement en temps réel 360°
- Fluidité exceptionnelle : 20 images/seconde
- 125 possibilités de mouvements
- Personnages en 3D 600 polygones
- Décors entièrement en 3D

Gex 3D



pas de poitrine mais une longue queue



Disponible dès mars 98.

BMG
INTERACTIVE



Star Gladiator 2

Connu sous le titre de Plasma Sword en export, Star Gladiator second du nom débarque enfin, revigoré par sa nouvelle carte 3D.

C'est certainement le jeu 3D le plus abouti de Capcom. F112 (ou SG2 si vous préférez) vient concurrencer directement Namco et Square. Le programme est alléchant : 60 images par seconde, 22 personnages, des effets spéciaux inédits (merci la carte !) et des petites nouveautés qui renforcent

l'intérêt global du jeu. Au lieu de se prendre la tête à réaliser de nouveaux personnages, les designers ont décidé de "doubler" ceux qui existaient déjà. Par exemple, Saturn se voit rejoint par un dénommé Prince, provenant de la même planète que lui. Si on fait un calcul rapide, on trouve seulement 20 personnages : ceux-là, il faut ajouter deux créations originales : Rain, une impératrice plantureuse et redoutable qui dit être la fille de Bilstein, et Byakko, un homme qui a les fausses allures de Geese Howard par moment. La réalisation est très satisfaisante.

Certes, il n'encre le Model 1 ne souffre aucune comparaison mais, dans le créneau des cartes relativement bon marché, le résultat est excellent. Les effets de lumière sont saisissants et largement améliorés par rapport au premier volet. Autre nouveauté : la possibilité d'entraîner son adversaire dans une dimension parallèle où l'on évoluera avec bien plus d'aisance que lui. Chaque perso possède sa dimension propre. Cette dernière apparaît sous la forme d'un cube mappé sur ses faces internes, à l'intérieur duquel on évolue. D'une manière générale, tous les décors ont été étudiés pour faire ressortir les capacités de la carte dans le domaine des effets

Byakko contre Gamof. Lequel sortira son attaque en premier ?

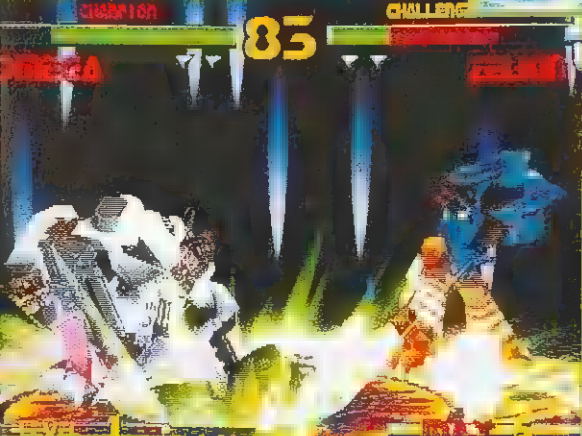
spéciaux (lumière, brouillard, reflet, transparence). Ces effets masquent par moment la relative simplicité de la modélisation de l'espace 3D. Une ombre au tableau cependant, la présence de SF EX2 qui, avec une jouabilité d'un intérêt fort, pourrait concurrencer son collègue de Capcom. La guerre des chefs aura-t-elle lieu ? En attendant, Star Gladiator 2 reste un bon titre.



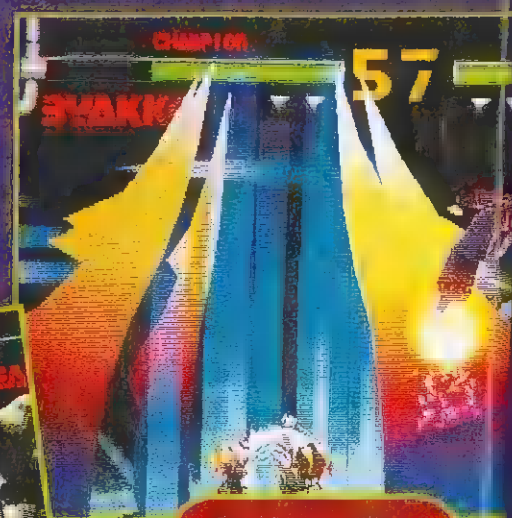
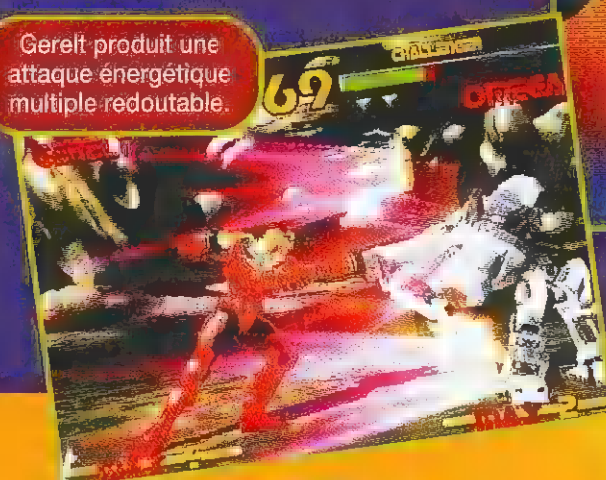
Rain maîtrise l'élément de la glace avec un Freeze Blade bien placé.



Blood produit une sorte de bouclier défensif très pratique.



Gerelt produit une attaque énergétique multiple redoutable.



Byakko a quelque chose de Geese Howard dans son attaque spéciale.

2



essaie d'empêcher Saturn de déclencher son attaque niveau

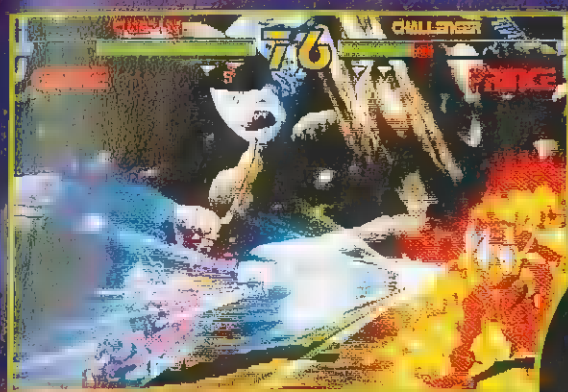
CAPCOM

● NC

● Printemps



On peut projeter son adversaire dans une dimension parallèle.



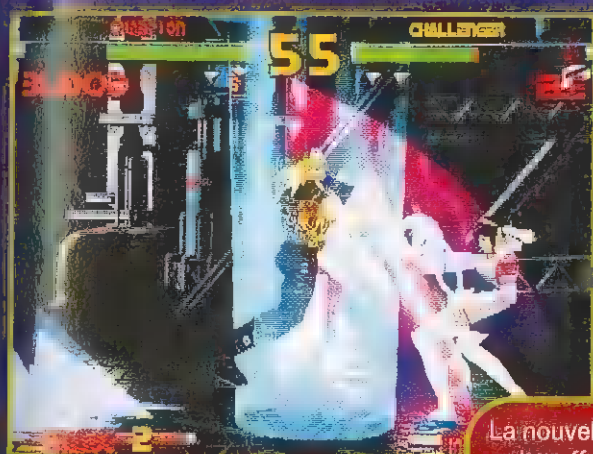
Le pouvoir de Gore bute contre le bouclier de feu de Prince, son "double"



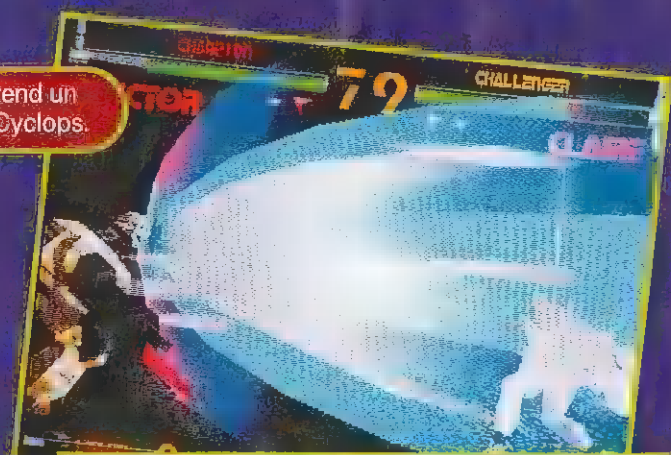
Elle manie une sorte de corde à sauter redoutable.



Zelkin se transforme et fait parler la poudre.



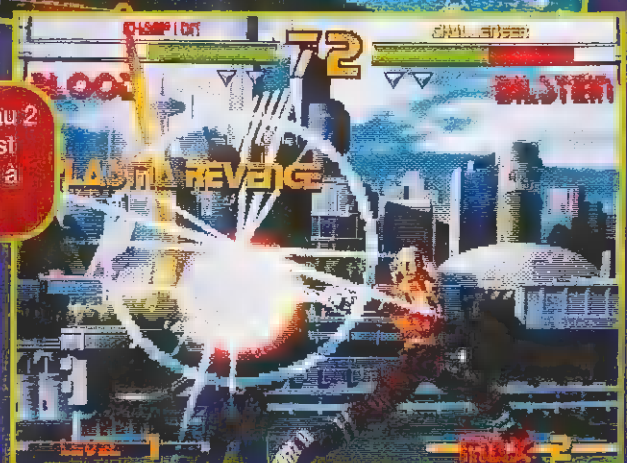
La nouvelle carte permet des effets de lumière impressionnants.



Vector se prend un instant pour Cyclops.



Bilstein a encore de beaux restes à prouver au pauvre Hayato.



L'attaque niveau 2 de Blood n'est jamais bonne à encaisser.

quelque Geese dans son spéciale.



Wolverine fait parler le pouvoir qui sommeillait en lui.



Qui a dit que Rockman était chétif ?

Marvel vs Capcom

Fort de sa licence Marvel, Capcom est bien décidé à l'user jusqu'à la dernière fibre. Cette fois, l'affiche est grandiose : Marvel contre tout Capcom.

Comme d'habitude, la réalisation est fabuleuse. Graphismes fins et colorés, animations hyper fluides. Bref, du grand art ! L'éditeur a encore mieux que dans ses derniers titres (MSH vs SF, Vampire Savior). Des personnages, il n'en manque pas ! Pas moins de quinze combattants de base et vingt autres en soutien. L'effet, outre la paire de combattants que vous aurez choisie au début (système bien rodé depuis X-Men vs SF), vous pourrez faire appel à d'autres personnages pour vous sortir d'affaire. Ça sent le roussi. Ces personnages sont tirés aussi bien de l'univers Marvel que de celui de Capcom. Et bien qu'au plus fort du combat, l'écran se transforme en une foire d'empoigne extraordinaire.

Parmi les quinze héros disponibles en début de partie, on retrouve la crème des crèmes des deux camps. Pour Marvel : Venom, Spiderman, Captain America, Hulk, War Machine, Wolverine, Gambit. Côté Capcom : Strider Hiryu (si si si !), Jin, Megaman, Zangief, Captain Commando, Morrigan, Ryu, Chun-Li. Ce qui nous donne, si vous avez bien suivi, sept Marvel contre huit Capcom...

Déjà introduit avec MSH vs SF, le rôle du deuxième personnage est renforcé. On peut le faire intervenir quand on veut et aussi bien en attaque qu'en défense ou même pour contrer. Les combinaisons deux contre un ou deux contre deux sont possibles. Il faudra donc bien choisir ses personnages pour qu'ils se complètent sur le champ de bataille. En conclusion, s'il ne constitue pas une révolution à proprement parler dans le genre, ce Marvel vs Capcom est une évolution de qualité. Mais le temps presse, Messieurs les développeurs, et il faut peut-être songer à nous proposer de vraies nouveautés un de ces quatre !



Strider produit ici un retour inespéré, magique !



CAPCOM

● CPS-3

● Disponible

MARVEL VS. CAPCOM

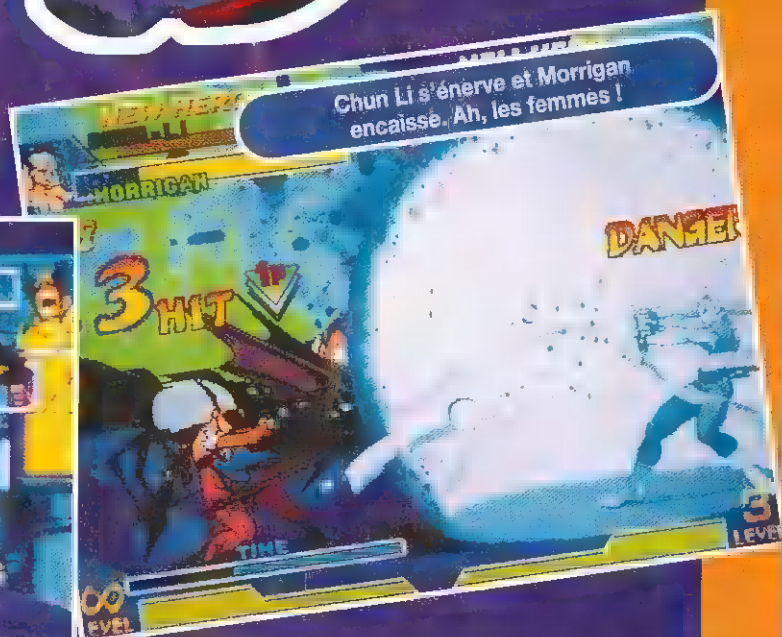
CLASH OF SUPER HEROES



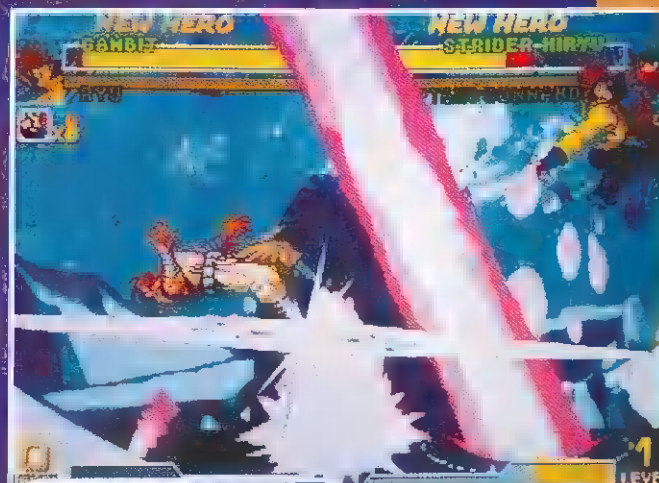
Incroyable ! On retrouve le même début que dans le Strider original.



Quatre combattants en pleine mêlée ! Du jamais vu !



Chun Li s'énervé et Morrigan encaisse. Ah, les femmes !



Capcom atteint le sommet du spectacle en matière de 2D.



Un peu de soutien, ça soulage. Rockman & Co à l'action.

Un départ tonitruant !

Après la console, Treasure, à l'image de Square, se lance dans l'arcade. Son premier titre, *Radiant Silvergun*, n'est autre qu'un shoot 3D basé sur une carte Sega compatible Saturn, le ST-V. Ce jeu est une vraie bombe qui a créé la surprise. Taito peut se faire du souci, car son *Ray Storm* vient de se prendre une claque !

RADIANT SILVERGUN

L'arrivée de Treasure en arcade n'est qu'une demi-surprise, car son expérience est énorme depuis la Megadrive. Le choix du shoot n'est pas non plus innocent, car c'est le domaine de prédilection de l'éditeur. Il suffit de jouer à *Gun Star Heroes* (entre autres) pour s'en convaincre. *Radiant Silvergun* est un shoot 2D dans un environnement 3D, à l'image de *Ray Storm*. Comme dans tous les jeux signés Treasure, on croûte sous un déluge de sprites, de projectiles en tout genre et de polygones. Dans la version présentée, l'action ne ralentit pas un instant. Ça tire partout et les explosions envahissent l'écran. La caméra bascule pour produire des mouvements dynamiques 3D spectaculaires. Autant vous prévenir, le niveau de difficulté est élevé et le challenge ravira à coup sûr les fans du genre. Les commandes s'effectuent avec trois boutons correspondant à trois types d'armement : vulcan, missiles à tête-chercheuse, spread (tirs multiples arrosant toute une zone frontale). En appuyant, par exemple, sur deux boutons, on associe deux armes.

On augmente sa puissance de feu en récoltant des bonus après avoir détruit certains ennemis. A la fin des niveaux, on retrouve les éternels boss, ils sont vraiment coriaces. Ils changent de formes et gagnent en puissance au fil des dégâts qu'ils subissent sous vos attaques.



Les ennemis sont nombreux ! Ici, c'est qu'il y en a beaucoup !

Aboutissement de plusieurs années de travail, ce shoot est un vrai plaisir comme on n'en a pas connu depuis longtemps. Il a de fortes chances pour qu'on le retrouve plus tard sur Saturn.

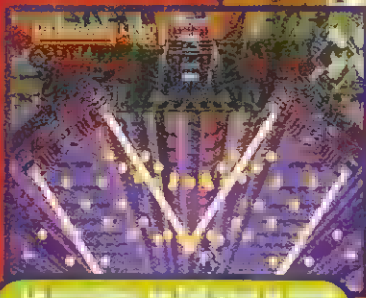
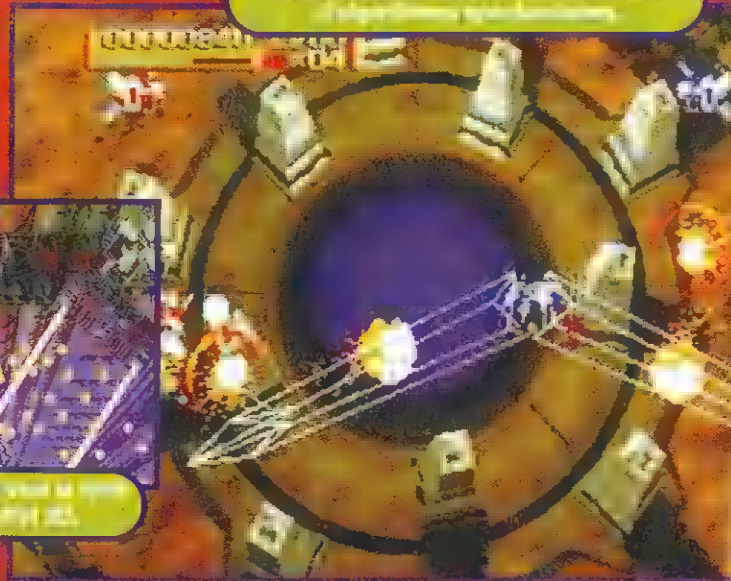
Les explosions sont d'une puissance phénoménale !



Il faut bien de temps à passer à affronter les boss. Vos armes avant d'affronter le boss.



Le personnage principal est un héros très puissant.



Le personnage principal est un héros très puissant.



Il y a toujours autant de place pour fuir !

4 nouveaux Micromania!

**AUBAGNE
ÉCULLY
NANTES
ORLÉANS**

**LA NINTENDO 64 999F
+ 1 manette**



NINTENDO 64



**GARANTIE MICROMANIA
1 AN SUR TOUS LES JEUX**

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

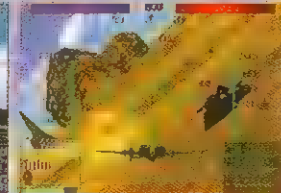
**Découvrez les meilleurs
jeux NINTENDO 64
chez MICROMANIA !**

NEW

Prenez les commandes d'un avion pour de nombreuses missions autour du globe ! 4 modes de jeu, plusieurs vues pouvant être sélectionnées, un environnement



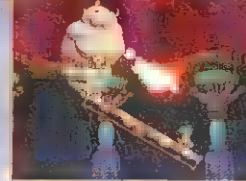
aérien sur 360° vous donneront des sensations de jeu incomparables !



NEW

Yoshie arrive enfin sur la Nintendo 64 ! Plus mignon que jamais, vous devrez l'aider lui et ses semblables à

affronter «Bébé Browser». Parcourez plus d'une vingtaine de niveaux plus beaux et plus originaux les uns les autres ! Ce jeu est compatible avec le vibreur.



**Le catalogue officiel Nintendo 64
dans tous les Micromania !!**



GRATUIT

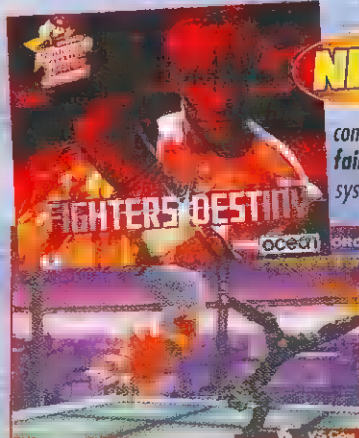


Le Hit du PC arrive sur Nintendo 64. Évoluez dans un monde entièrement en 3D. Des effets de lumière incroyables, des monstres en 3D très vicieux et plus de 20 niveaux : vous casserez du monstre seul ou à 2 (sur la même Console).



NEW

Incarnerez 9 personnages dans ce jeu de combat au principe original et à la réalisation sans faille ! Décors et personnages en 3D, plus un nouveau système permettant de gagner les matchs aux points : les amateurs de baston vont être comblés. La victoire est entre vos mains.



4 nouveaux Micromania!

Exceptionnel!

AUBAGNE
ÉCULLY
NANTES
ORLÉANS

LA PLAYSTATION
+2 manettes
+1 carte mémoire

1090

Découvrez le Catalogue
Officiel PlayStation GRATUIT
dans tous les Micromania !!

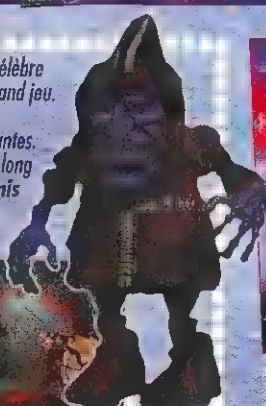


LA PLAYSTATION
+1 manette

990

NEW

Ian Livestone, le plus célèbre créateur de livre d'aventure sort son grand jeu. Plongez dans l'univers sombre et gothique infesté de créatures maléfiques. La magie sera au rendez-vous tout au long des dizaines de niveaux. 50 ennemis à broyer, étripier ou pourfendre, de nombreux pièges à détourner !



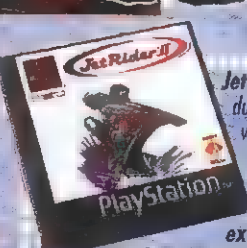
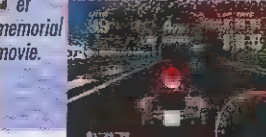
NEW

EA reprend l'esprit des carrosseries de rêve avec 8 circuits holidés, une animation et une maniabilité améliorées. Sur 10 circuits vous piloterez Ferrari, Corvette... de jour et de nuit, en tenant compte des limitations de vitesse, sinon gare à la police !!



NEW

Voici la suite d'une simulation de Kart sympathique ! Avec son nouveau moteur 3D, bien fusant, Ayrton Senna Kart Duel 2 comporte 10 courses, un mode Vs Battle, setting et memorial movie.



Jet Rider 2, la suite de la célèbre course du même nom, est le challenge que vous attendiez. Grâce à des graphismes d'un réalisme époustouflant, vous avez grand intérêt à vous tenir prêts : vous allez vivre des sensations extrêmes et redécouvrir la magie de ce jeu devenu une anthologie sur PlayStation.



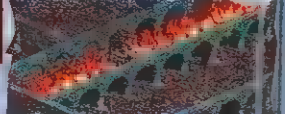
NEW

NEW

Plongez dans un monde médiéval fantastique. Incarne un valeureux guerrier, une



archère ou un mystérieux magicien. Découvrez des



armes, des armures, des trésors magiques et développez les compétences et les talents de votre personnage et lui permettre ainsi de progresser.

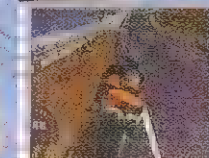


NEW

Après le succès de Road Rash, la version 3D promet de cartonner sur PlayStation. Prés de 15 motos différentes pour avaler les km, la poignée en coin, pas moins de 6 armes pour blaster vos adversaires au passage. Une réalisation



graphique éblouissante et une animation décoiffante !



NOUVEAU SERVICE !
Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation et Nintendo 64

Découvrez les jeux chez A...



M

GRATUIT avec le achat !
De nombreux privilèges 5% de rem...

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUTES LES ACHATS

Servez-vous de votre bras pour éradiquer les hordes détruisant au passage les niveaux du jeu : interactifs graphismes top niveau

Découvrez les meilleurs jeux PLAYSTATION chez MICROMANIA !

Chrono Trigger : démon à volé machine à remonter temps. **professeur Clockwise** : Aidez Rascal à retrouver en parcourant niveaux en 3D de qualité : graphisme splendide, 1/2 seconde et vues à 180° font de ce jeu un incontournable de la plateforme.

NEW

Mettez-vous en condition sur ce superbe jeu de glisse : vous permettra de pratiquer le ski et le snowboard sur 18 parcours : slaloms et parcours libres avec la possibilité de choisir ses skis ou sa planche. Le meilleur de sports d'hiver.

NEW

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

GRATUITE
avec le 1^{er}
achat !

De nombreux
privileges avec la MEGACARTE et
5% de remise sur des prix canons !

GARANTIE MICROMANIA
1 AN SUR TOUS LES JEUX

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

NEW

Entrez dans la peau de John
Cain, mi-homme, mi-
machine dans ce jeu de
pure action !

Servez-vous de votre bras bionique
pour éradiquer les hordes d'ennemis en
détruisant au passage les décors composant les 6
niveaux du jeu : interaction totale avec l'environnement,
graphismes top niveau et mouvements de caméras d'enfer !

LES MICROMANIA

MICROMANIA AUBAGNE

Centre Commercial Aubagne - Niveau 1
13400 Aubagne

NEW

MICROMANIA ECULLY

Centre Commercial Grand Ecully
59100 Ecully

NEW

MICROMANIA NANTES

Centre Commercial Boudry
44000 Nantes

NEW

MICROMANIA OREANS

Centre Commercial Place d'Armes
49100 Orléans

NEW

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Galerie Cha... av. Champs-Élysées
Mo George 5 - Charles-de-Gaulle-Etoile

Tel. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage Princes - 5, bvd des
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot

et RER Opéra - Tel. 01 40 15 93

MICROMANIA MONTPARNASSE

124, rue Rennes - 75006 Paris
Mo Montparnasse ou Saint-Placide

Tel. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouettes - Niveau 2
RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut

75001 Paris - Tel. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2

Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2
à côté du Grand Optical - 75013 Paris

Tel. 01 45 89 70 43

MICROMANIA IVRY GRD CIEL

Centre Ciel Carrefour Grand Ciel
94200 Ivry/Seine - Tel. 01 47 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN

Centre Ciel St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-

Yvelines - Tel. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY

Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport

95100 Cergy - Tel. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL

Centre Ciel Créteil Soleil - Niveau Haut
Entrée Métro - Créteil - Préfecture

Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil

Tel. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER

Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tel. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE

Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127
Portet-sur-Garonne - Tel. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON

Espace Soleil - 84130 Le Pontet
Tel. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER

Centre Ciel - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tel. 04 97 20 14 47

MICROMANIA GRAND-VAR

Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tel. 04 94 75 18 01

MICROMANIA CAP 3000

Centre Commercial 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tel. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

Centre Commercial Nice Étoile - Niveau 1
06000 Nice - Tel. 04 93 67 01 10

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU

Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tel. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PIERRE

Galerie Auchan - 69600 St-Pierre
Tel. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURLILLI

Centre Commercial Eurlilli - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tel. 03 20 55 72 71

MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59630 Lille - Tel. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLIS-GODAULT

Centre Commercial Noyelles-Godault
59100 Noyelles-Godault - Tel. 03 21 20 32 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

Centre Commercial Reims-Cormontreuil
51100 Reims - Tel. 03 26 56 52 16

MICROMANIA STRASBOURG

Centre Commercial Place de la Nation
67000 Strasbourg - Tel. 03 88 39 46 70

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Zelda no Densetsu "T"

La légende de Zelda, "Le Temps de l'Ocarina", débarque ce mois-ci ! Hagotani son vous a dégotté les toutes dernières photos avant sa sortie au Japon. Dans quelques jours...

D amais peut-être un jeu n'a suscité autant d'attente et d'espoir. Tout a déjà été dit sur ce RPG-action en 3D totalement libre. On ne peut s'empêcher toutefois de s'extasier une nouvelle fois sur la beauté de ce nouveau volet des aventures de Link. C'est bien simple : on a affaire à du jamais vu, à tous les niveaux ! Pour ne pas gâcher la surprise, Nintendo dévoile au compte-gouttes des passages de l'aventure. Outre une

sonore ■ la qualité de l'environnement 3D vous plongeront illico dans l'aventure. Mais, plutôt que de vous noyer sous un déluge de dithyrambes, ■ vous laisse apprécier ces nouveaux clichés parmi les derniers divulgués avant la sortie du titre au Japon (vendu environ 320 ¥). ■ noter que ■ sortie US est prévue aux alentours de juillet prochain. En Europe, il faudra attendre octobre.



À droite ou à gauche ?
Lien pas perdu ?

Link n'est pas tranquille et surmonte les alentours en pas si...

Juste de telles atmosphères, en attendant un sommet dans la 3D mappée !

NINTENDO 64

● Nintendo/Avril

réalisation en super béton armé, c'est surtout ■ game-ay en 3D ■ fait peau neuve, avec un système mûrement réfléchi par ■ maître Miyamoto. Ce concept de "lock on" permet de rester focalisé sur une cible sans ■ perdre de vue. Avant ce Zelda, il faut reconnaître qu'on était souvent perdu dans les niveaux en 3D. ■ présent, tout devient clair ! On prendra également plaisir à observer méticuleusement les détails dont ce titre regorge, par exemple, les nombreuses expressions qui se peignent sur le visage ■ Link. Cette finesse rend tout très réaliste. L'ambiance

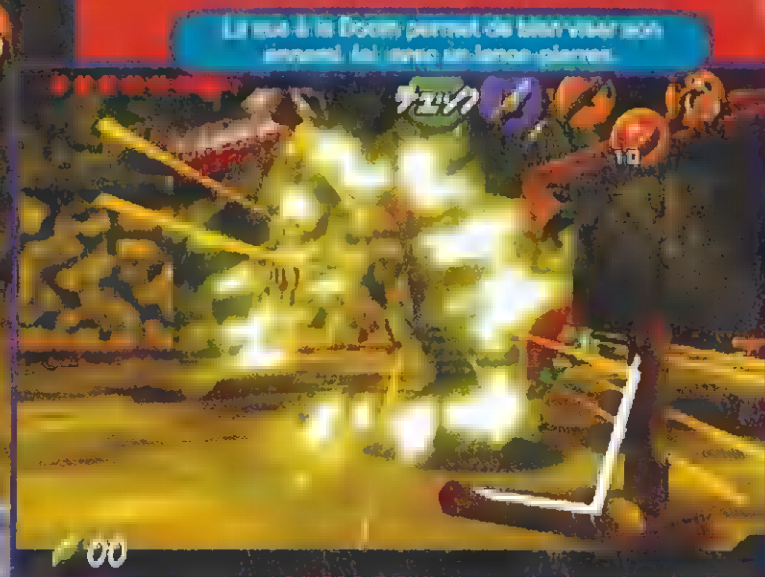


Un passage débouche dans une sorte de grotte mystérieuse.



L'histoire vous aura entraîné, et vous l'avez aimé à coup de bâton.

SU "Toki no Ocarina"



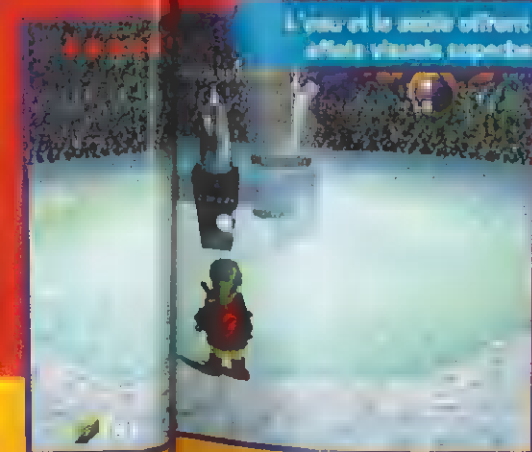
La rue à la Boom permet de bien viser son ennemi, ici avec un lance-pierres.



Tout va bien... mais la partie va être difficile !



Les explosions sont grandioses !



L'eau et le soleil offrent des effets visuels superbes.



Parfois, le soleil est dans la tête.



Le jeu semble être prêt, un boomerang à la main.

Castlevania 3D

Sans nouvelles depuis un bon moment, on désespérait d'un jour Castlevania 3D, l'un des titres les plus attendus de Konami en 1998. A tort !

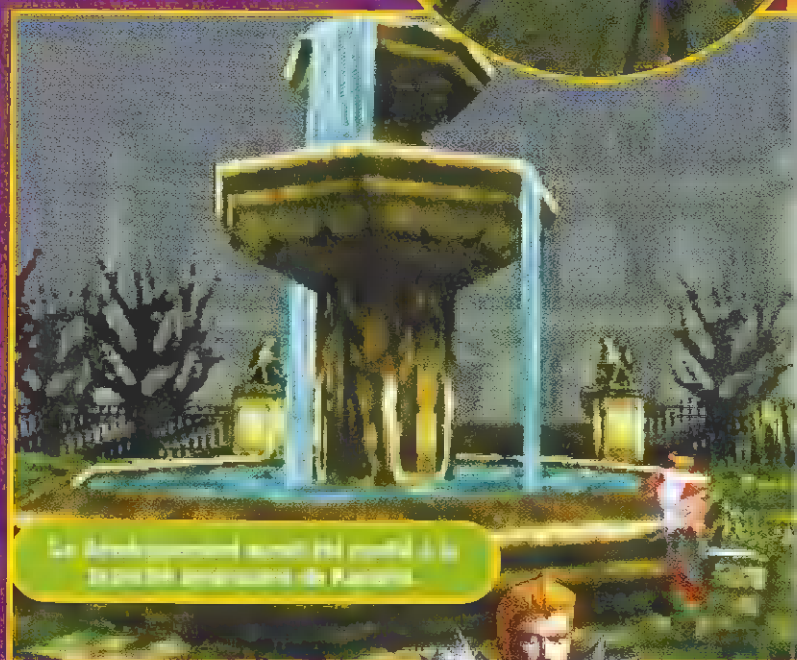
Avec 98 développements de titres planifiés, Konami doit se sentir un peu perdu ! Pour parer à cette cohue, les équipes sont donc dirigées en priorité vers les projets majeurs. Il semblerait ainsi que Castlevania 3D ait été confié à la branche américaine du japonais, tout en restant sous sa surveillance. Du 2D, il ne reste plus que l'ambiance car, il fallait s'y attendre, tout ou presque a changé sur N64 ! Le jeu se déroule dans un espace

aussi une bonne partie de plates-formes dans lesquelles il faudra user de son fouet ou d'autres éléments pour franchir certains obstacles. En plus de Belmont, on trouvera des personnages dont la gestion et les interventions ne sont pas encore très claires. Cependant, un problème demeure, car créer un titre d'action en 3D n'est pas chose facile. Nintendo a trouvé la solution dans Zelda en créant le système de Lock On. Qu'en sera-t-il de Castlevania 3D ? Il se pourrait que Konami reproduise le système de Nintendo : aucun autre moyen valable n'est mis au point.

NINTENDO 64

● Konami/Été

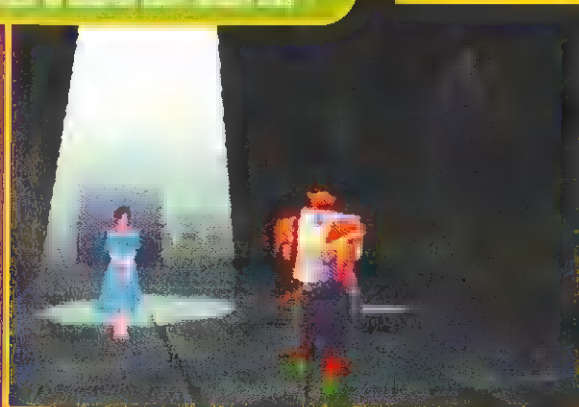
entièrement en 3D, à la manière de Mario 64, les décors sont dans la veine de ses grands frères 2D. Les angles de caméra seraient modifiables, comme c'est désormais coutume sur N64. Les graphismes semblent pour le moment de très bonne facture et les mouvements fluides (merci à Motion Capture !). Le jeu possède



Le développement aurait été confié à la branche américaine de Konami.



Le fameux château maudit fait encore parler de lui !



Le héros de Castlevania 3D se balade dans le château maudit.

CASTLEVANIA 3D: UNE SOLUTION. UNE SOLUTION. UNE SOLUTION. UN HOMME. UNE SOLUTION. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPIRIT.

CRISTE PAPA, O PAI MULLITON, ONE STATE OF MIND.
UN HOMME. UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPIRIT.



TM



COMING SOON

VISUAL CONCEPTS



ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. © 1995 American Softworks Corporation. All rights reserved. PlayStation™ and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

Bushido Blade 2

Après l'échec du premier volet, Square revient à la charge. Hélas, le jeu de combat 3D ne semble pas sourire à l'éditeur.

Après Tobal (1 et 2) puis Bushido Blade, le spécialiste du RPG persiste avec un nouveau volet de sa saga samourai. Si les trois premiers ont été des déceptions, il semble que l'éditeur prenne de plus en plus d'assurance dans le domaine. Pour preuve, Ehrgeiz en arcade semble tenir le bon bout même s'il demande un certain temps d'adaptation. À noter tout de même que Square a enregistré de bonnes ventes à l'étranger : son premier Bushido Blade s'est vendu à un peu moins de 40 000 exemplaires au Japon, il a atteint un million dans le reste du monde. BB2 semble avoir retenu la leçon et propose une action plus soutenue. Les commandes se sont étoffées avec plus de possibilités d'attaque en combinant les

boutons. Le jeu reste toujours aussi technique, mais plus axé arcade, dans la lignée des Tobal. On peut abattre son ennemi d'un seul coup spécial. Un mode Team Battle oppose deux équipes de cinq combattants. Les options sont d'une grande richesse et renferment des tas de petits jeux. Par exemple, on se verra proposé de tuer à la suite vingt adversaires dans une sorte de mode Survival. On note aussi des mini-jeux Training et Doom like, où deux joueurs vont se poursuivre dans des décors en 3D en linkant deux Playstation.

Enfin, on peut tout paramétrer d'un point de vue graphique, et jouer en noir et blanc avec du sang rouge devient un exercice de style. Bref, si vous avez aimé Tobal et ce Bushido Blade 2 vous ravira. Le jeu a troqué ses couleurs japonaises contre celles de la mondialisation. Cette fois, Square a suivi la voie tracée par Soul Edge.



Du sang ! du sang ! du sang !



PLAYSTATION

● Square/12 mars 98

2

C'est dingue ce qui peut se passer sur la voie publique !



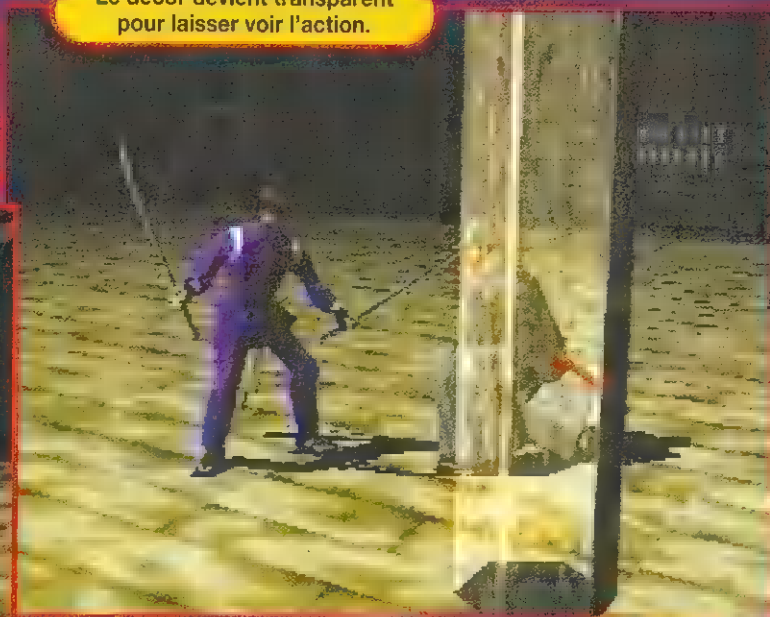
L'ensemble est très sombre, ça permet de masquer la misère des décors.



Square va-t-il réussir à s'imposer dans le domaine de la baston ?



Le décor devient transparent pour laisser voir l'action.



Fin l'esprit japonais du premier épisode. Bonjour la mondialisation !



On peut partir chacun de son côté, le zoom a un angle très large.



King of Fighters Kyo

Après Samurai Spirits RPG, SNK relooke son King of Fighters pour nous le servir à la sauce RPG, alors que Kof '97 est sur le point de débarquer sur les deux 32 bits...

La saga des King of Fighters a rencontré un large succès au Japon parmi les habitués des salles d'arcade en contribuant à révolutionner le genre du combat en 2D. Fort de cette réussite, SNK adapte cette fois sa série en RPG. Le scénario reprend la trame d'une série de mangas populaire, eux-mêmes basés sur le jeu d'origine. Pour ne pas dérouter les fans du manga, SNK a fait appel aux mêmes designers. On aura droit à une belle brochette de nouveaux personnages, qui devraient apporter du sang neuf à l'ensemble. Vous y incarnerez la figure

emblématique de Kof, Kusanagi Kyo, et parcourrez au gré des événements l'ensemble du monde de la série. La question étant de savoir si oui ou non, vous êtes le roi des combattants. Évidemment, Yagami Iori sera votre principal challenger - tout comme dans le jeu de combat. La part prise par les dialogues semble importante mais rien n'a été encore précisé en ce qui concerne le système de combat. Or ce dernier point est important, car il donnera tout son punch au jeu. Il va donc falloir attendre encore un peu.

SNK promet un habillage soigné pour son jeu.

Billy Kane paraît moins redoutable que dans le jeu de combat.

Les premiers adversaires sont une occasion rêvée de se faire la main.

Tetsujin est une force de la nature et les élèves de son dojo le savent bien.

On ne serait pas étonné d'apprendre qu'il y a une petite histoire d'amour là-dessous...

Kyo en plein effort. Y aura-t-il des phases d'action ?

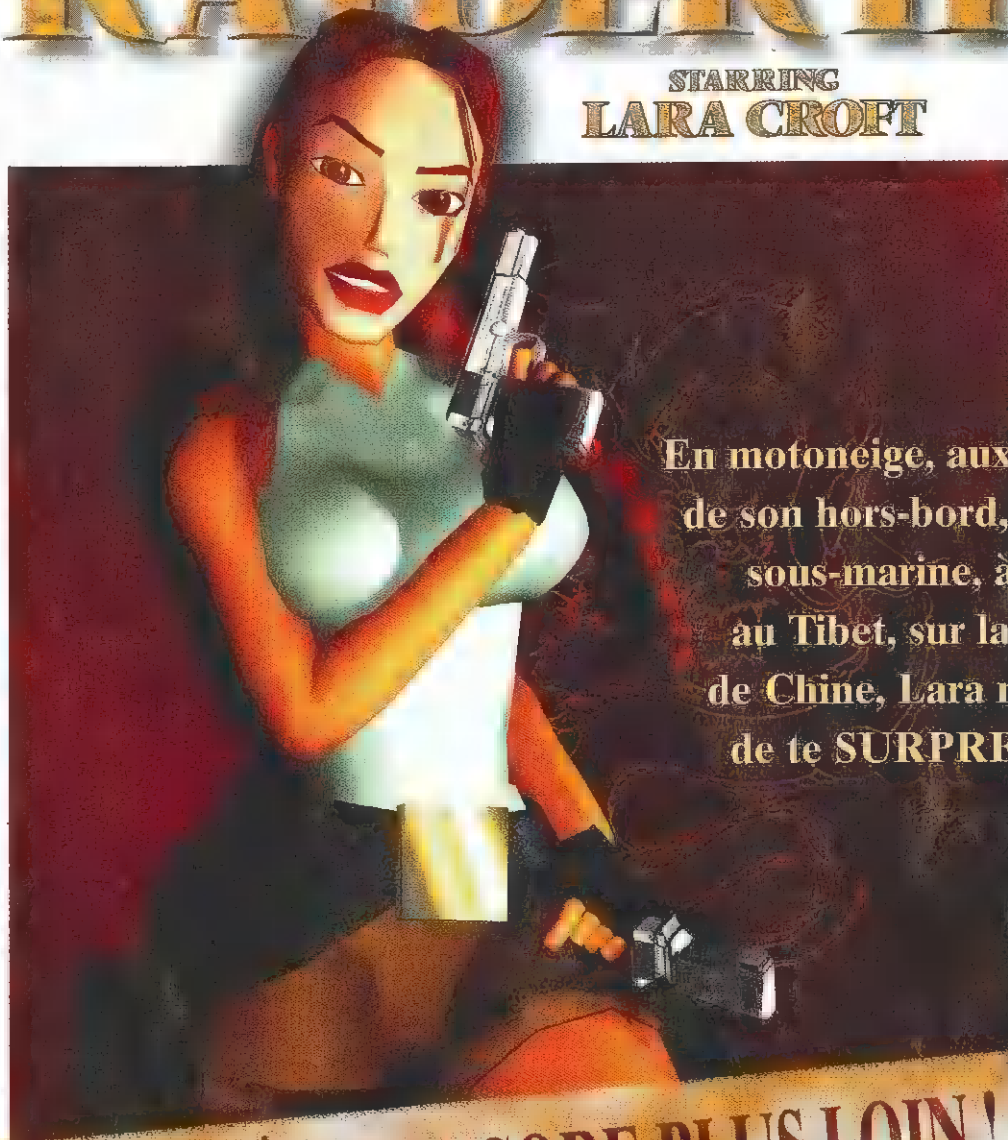
Terry se fait voler la vedette : il est relégué dans un rôle secondaire.

PLAYSTATION

● SNK/Printemps

TOMB RAIDER II™

STARRING
LARA CROFT



En motoneige, aux commandes
de son hors-bord, en plongée
sous-marine, à Venise,
au Tibet, sur la muraille
de Chine, Lara n'a pas fini
de te SURPRENDRE !

LARA T'EMMÈNE ENCORE PLUS LOIN !



TOMB RAIDER II

Sur PlayStation
en édition spéciale
"Memory Pack"
avec une carte
de sauvegarde
aux couleurs de
LARA CROFT.

Disponible sur



TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © et TM 1997 Sony Computer Entertainment Inc. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

TOMB RAIDER EST UNIQUE... ET IL Y EN A DEUX !

Brave Fencer Musashiden

Après une politique de développement intensif pour l'étranger, Square se remet au goût japonais à l'occasion de son nouveau jeu d'action 3D.

Mélangeant RPG et action, Brave Fencer Musashiden tient à la fois de Crash Bandicoot et Pandemonium!. On visite des villes, des villages, comme dans tout bon RPG, on discute, on commerce. La partie quête constitue la base du jeu avec des phases d'action assez soutenues. Les plateformes sont nombreuses : à chaque fin de niveau, apparaît un boss. La réalisation semble de bonne qualité : 3D détaillée, rendu graphique assez fin et effets spéciaux. De plus, il semblerait que l'on puisse

choisir son angle de vue. Square veut faire de Musashiden (qui vient chasser sur les terres de SCEI et de Namco) le début d'une toute nouvelle saga. L'éditeur a compris que son seul Final Fantasy ne lui permettrait pas de se financer, il continue donc d'exploiter parallèlement plusieurs filons, afin de dégager la nouvelle série à même d'épauler son FF. La partie n'est pas gagnée, car l'éditeur n'a pas toujours été heureux dans ses projets destinés à sortir du carcan RPG. On attend donc de voir la démo lors du Tokyo Game Show 98 Spring.



Get étrange chevalier est un maître du fléau d'armes.



Vous venez de vaincre le chevalier, boss du niveau.

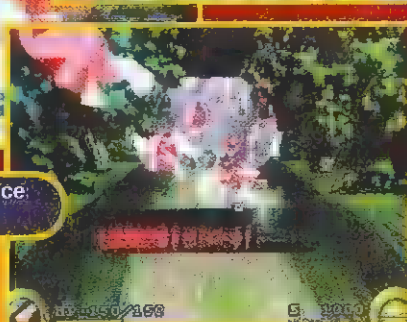
Dans les villages, il faudra parler et commercer.



Vous aurez à éviter les troncs et affronter les ennemis !



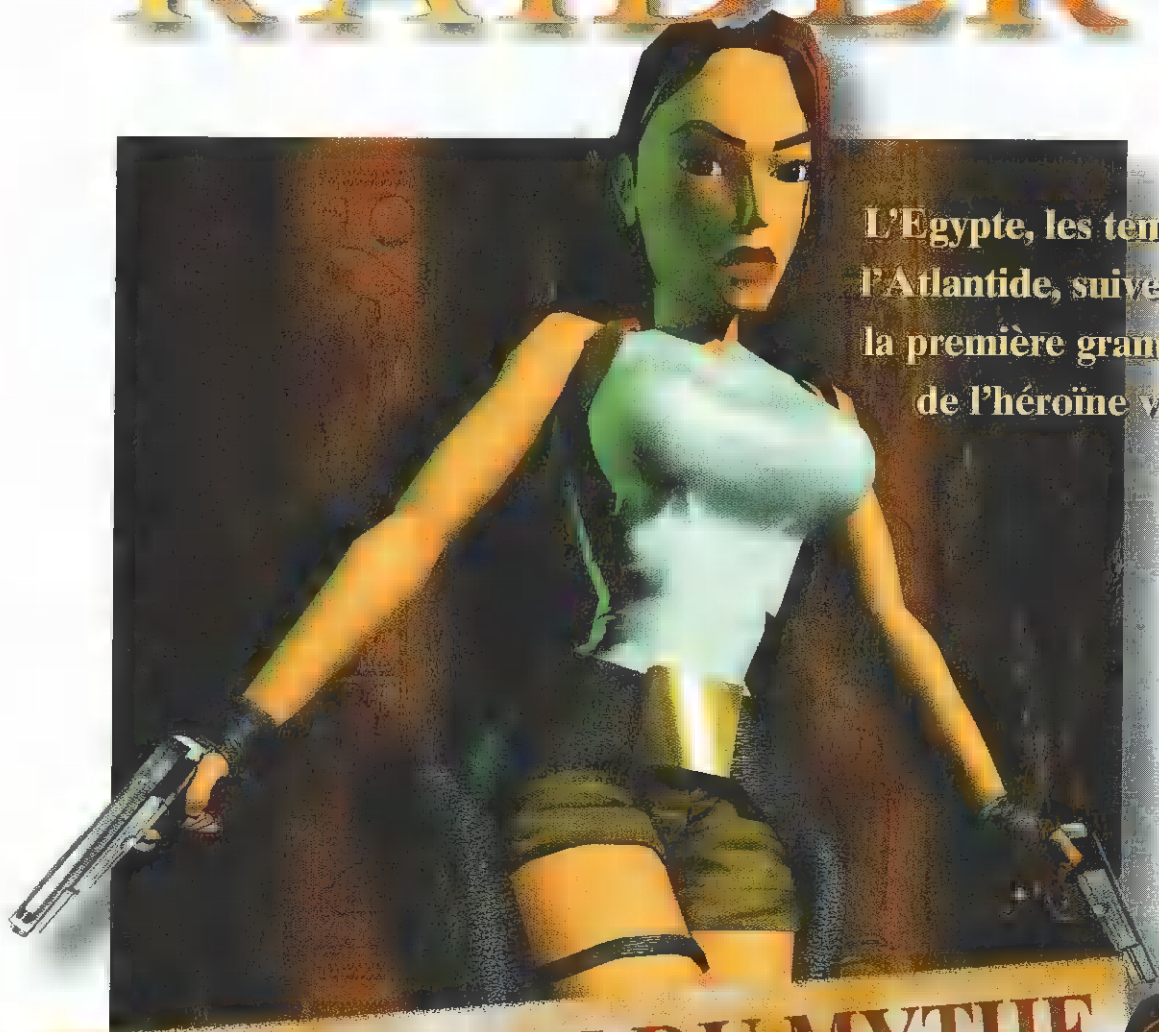
Vous pourrez nettoyer la place en faisant rouler le tronc.



PLAYSTATION

● Square/Été

TOMB RAIDER



L'Égypte, les temples Grecs,
l'Atlantide, suivez Lara dans
la première grande aventure
de l'héroïne virtuelle !

LA NAISSANCE DU MYTHE

P L A T I N U M



TOMB RAIDER

Sur PlayStation
en gamme
Platinum à

169 F*

Prix public généralement constaté.

Disponible sur



TOMB RAIDER © et TM 1997 Core Design Limited. © & © Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Peter's Plane

TOMB RAIDER EST UNIQUE... ET IL Y EN A DEUX !

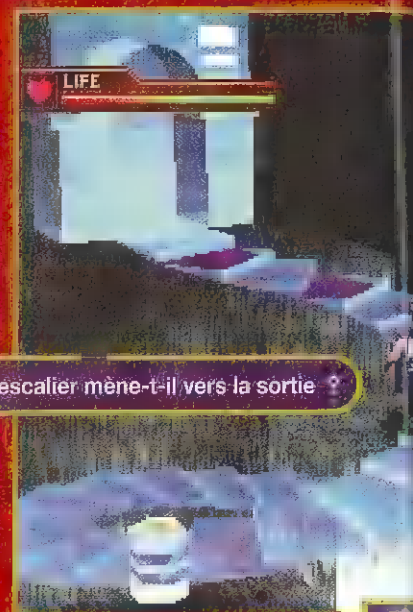
T Kaga Hajimaru

Jaleco, qui n'avait pas été à si bonne fête depuis pas mal de temps, fait son retour avec un titre extrêmement prometteur. Son nom est un peu long mais peut se résumer à T.

Cette initiale est celle du nom du héros Takuto, un jeune garçon de 15 ans sur les épaules duquel le monde repose. On baigne dans un univers d'heroic-fantasy, développé entièrement en 3D libre d'une excellente qualité — oubliez donc Croc. Dès les premières images de la version en développement, on entrevoit un titre qui pourrait se révéler explosif au final. T se déroule en temps réel : les différents moments de la journée ont été simulés, tout comme les saisons et la météo. On n'y trouve aucun écran de combat

spécial et tout, quêtes et batailles, se déroule dans le même espace, sur le modèle de Zelda. Comme dans tout RPG, les quêtes mineures fourmillent au côté de la principale et les mini-jeux abondent (danse, skateboard, etc.). Bref, la variété est mise en avant que l'adresse. La magie tient une place importante dans cette aventure mais on pourra aussi préférer combattre avec une arme ou... à main nue (il faut quand même être un peu fou !). On s'en doute, armes et magie ne tombent pas du ciel. Pour les acquérir, il faut recueillir un élément extrêmement précieux dans ce monde imaginaire, les fleurs, que vous trouverez au fil de votre exploration, qui pourra vous servir de monnaie d'échange. On devrait même pouvoir débusquer ici là des fleurs rarissimes pour obtenir des armes, des magies uniques. Autre idée intéressante, une sorte de replay permettra de revivre les moments importants du jeu. Les amateurs avertis savent que, quand on ne joue pas régulièrement à un RPG, on peut oublier où on se trouve ou quel est le but d'une mission, on peut aussi omettre un détail d'une conversation ou d'une action. Eh bien, grâce à Jaleco, ce problème ne se posera plus, puisqu'un

menu devrait permettre de revoir l'ensemble des événements survenus depuis le début de l'aventure. Au chapitre des petits plus, il faut savoir aussi que le jeu est entièrement géré par les commandes analogiques du pad Dual Shock, qui transmettra les vibrations au joueur. Bref, le développement de T part avec des ambitions louables : on espère qu'elles seront atteintes, d'autant que techniquement, le jeu semble avoir choisi une bonne option.



Cet escalier mène-t-il vers la sortie ?



Ces habitants sont constitués d'eau. Notez leur transparence.

Le monde des glaces est formé de cavernes profondes et sombres.



Ces créatures de pierre ne vous secourront qu'à si vous les avez aidées.



Les fleurs forment...



Zoom et mouvement permettent d'ac...

PLAYSTATION

● Jaleco/Juin 98

Donogotari



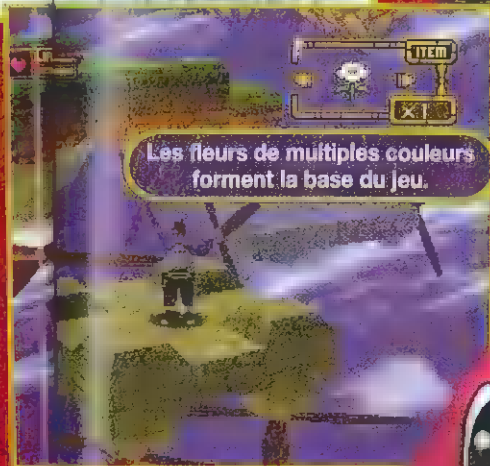
sortie ?



Votre nouvel ami vous mène dans un coin secret de son royaume.



Le niveau de détail de la 3D est fort agréable et vous plonge dans l'ambiance.



Les fleurs de multiples couleurs forment la base du jeu.



Graphiquement, le jeu tient une bonne partie de ses promesses.

tués
ence.



Zoom et mouvements de caméra permettent d'admirer le décor!



Le monde est découpé en royaumes distincts. Il faudra les rallier tous.



Parasite Eve

Parasite Eve est le plus gros projet de Square du moment. C'est aussi un recentrage de l'éditeur sur ce qu'il sait faire de mieux : l'aventure-RPG.

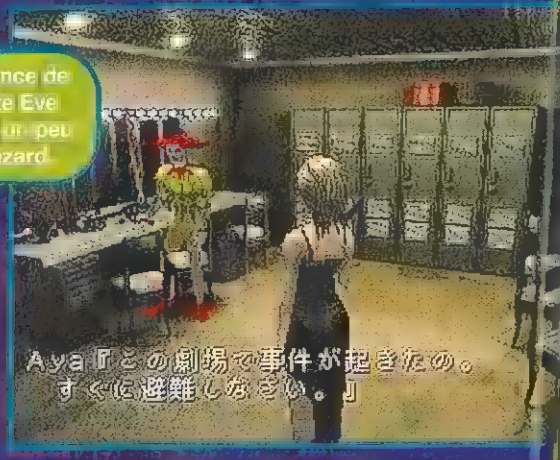
Du vend moins sur feu. Super Nintendo. Moins ventes, moins de profits. Square a donc dû modifier en profondeur ses habitudes. Fini le tout-japonais, l'éditeur s'est mis à l'heure américaine. Si FFVII était destiné au public américain, ce Parasite Eve sera, lui, carrément produit aux Etats-Unis. Parasite Eve est à l'origine un roman japonais à succès. Un film éponyme en a été tiré, mais ce fut une véritable catastrophe. Square a donc décidé d'écarter le scénario de le rerendre complètement pour son jeu. Une bonne initiative qui redonne du punch à

l'ensemble. Tout comme FFVII, le jeu présente de superbes plans avec des personnages en 3D par-dessus. Le scénario est très proche de celui de Bio Hazard : des organismes unicellulaires mutent au point de menacer l'humanité (tu le crois, ça ?). On trouvera donc une kyrielle de monstres difformes pour la grande joie des amateurs de gore. L'action se situe à New York, la nuit de Noël (Christmas Eve). Vous incarnez une jeune femme, Aya Brea, fraîchement mutée dans la police new-yorkaise. Le système mêle RPG et action. Les monstres et ennemis apparaîtront par moments en images de synthèse. Les tonnes de cinématiques illustreront le scénario, histoire de nous en mettre plein la vue. Espérons que la durée sera aussi au rendez-vous.

Le jeu renferme une quantité importante de scènes et films cinématiques.



L'ambiance de Parasite Eve rappelle un peu Bio Hazard.



Aya「この劇場で事件が起きたの。すぐに避難しなさい。」

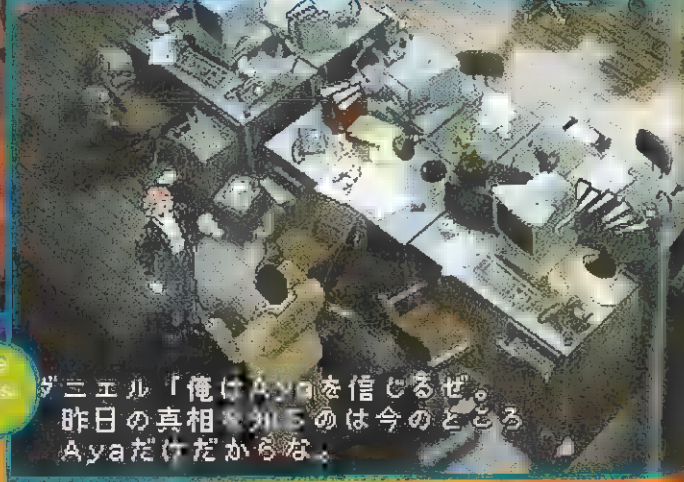
PLAYSTATION

● Square/29 mars



Le jeu est disponible sur PlayStation 2 et sur PC (version Windows 95/98).

Saurez-vous sauver le monde, c'est-à-dire les Ricains ?



ダニエル「俺はAyaを信じるぜ。昨日の真相を知るのは今のところAyaだけだからな。」



KONAMI

13
descente, slalom

Après le soleil
olympique
combien



SORTIE EN

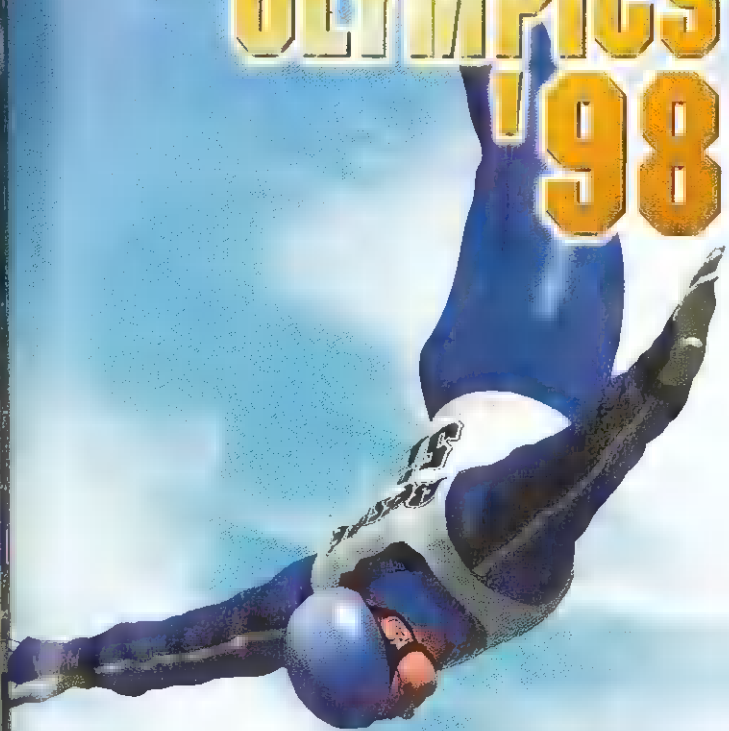
NINTENDO 64





VIVEZ LE SPORT EN GRAND

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

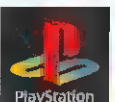


13 disciplines diverses ■ spectaculaires :
descente, slalom géant, snowboard, saut à ski, patinage de vitesse,
bobsleigh... , 16 nations représentées.

Après ■ soleil d'International Track & Field, retraçant les jeux
olympiques d'Atlanta, voici ■ neige des J.O. de Nagano :
combien de médailles décrocherez vous cette fois ■ ?



SORTIE EN FÉVRIER SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64



PRO98



Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vifs joueurs, 1743 avec leur propre
look et leurs habitudes : Le Basket à son top !



SORTIE EN AVRIL SUR PLAYSTATION ET NINTENDO 64

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23€/MINUTE)
<http://www.ubisoft.fr>



Tamamayu

Après un silence assez long du à des développements intensifs sur N64, l'éditeur des premières heures de la Playstation revient à ses amours de jeunesse avec, non pas un nouvel épisode de Kileak, mais un RPG !

Sous le crayon du designer du dernier film de Miyazaki "Mononoke no Hime" et avec le soutien de l'équipe de Genki, un RPG ambitieux va bientôt envahir nos écrans. Sur le principe de FFVII (Square) et Star Ocean 2 (Enix), le jeu se présente sous la forme de superbes écrans 2D avec des personnages qui se déplacent par-dessus. Ces derniers sont en 3D mappée et supplantent graphiquement les deux autres titres précités. Par moments, on aura droit à des

mouvements de caméra pour dynamiser le tout. Des scènes cinématiques devraient aussi être ajoutées par la suite. Voilà donc pour le côté réalisation qui semble, à ce stade de développement, très prometteur. Le jeu, quant à lui, est une sorte de "Pokemon" (Pocket Monster, Nintendo). Vous incarnez un chaman qui devra combattre une armée de trente-deux monstres. Alors que Nintendo utilisait des capsules, on se sert de cocons géants dans Tamamayu pour emprisonner les monstres. L'opération ne réussit pas tous les coups et il existe un tas de conditions suivant le niveau de l'ennemi. On peut, par la suite, utiliser les monstres capturés pour les faire se battre à sa

place, mais on peut aussi (c'est là que se trouve l'innovation du jeu) prendre les caractéristiques d'un monstre pour les associer avec celles d'autres créatures. On construit ainsi son monstre maison. Le scénario n'a pas été dévoilé, mais Genki nous promet quelque chose de long et passionnant.

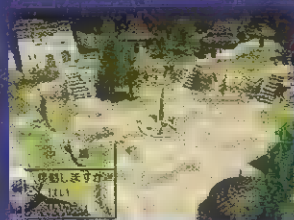


Graphiquement, le jeu surpasse FFVII. On attend les films de synthèse.

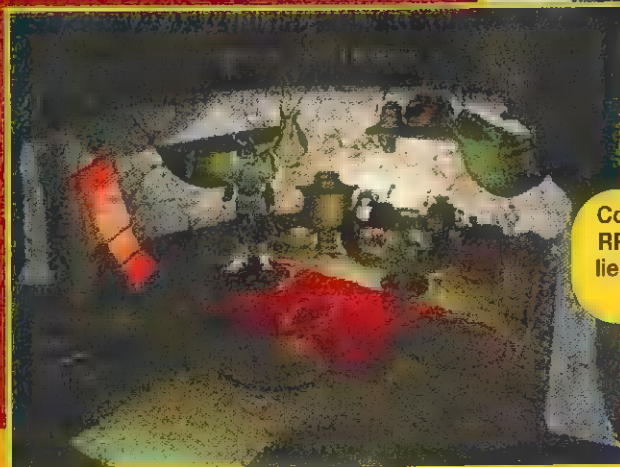
PLAYSTATION

● Genki/1998

Les lieux à visiter sont nombreux et chacune des vues a bénéficié d'un soin attentif.



Le travail des designers et des graphistes est impressionnant.



Comme dans tout bon RPG, il faut fouiller les lieux en quête d'objets ou de potions.

Le comme permet d'améliorer son équipement.



Vous pouvez combattre avec...



N'oubliez pas les villageois pour...



Le personnage diminue de taille pour simuler la pers...



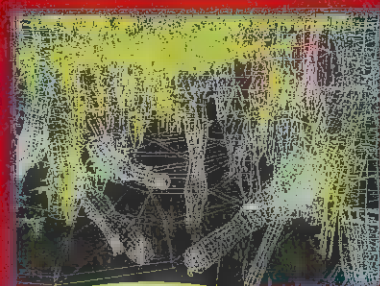
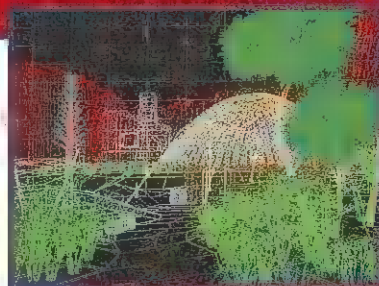
Le commerce permet d'améliorer son équipement.



UNE MONÉTARISATION SÉRIÉE

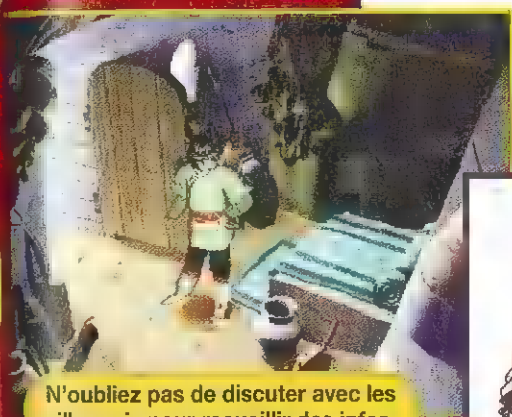
Les développeurs du jeu ont emprunté l'histoire de "Zensho" au jeu vidéo "Zensho" pour la monétarisation du jeu. Le jeu "Zensho" est un jeu de rôle japonais qui a été développé par la société "Zensho" et publié par "Zensho".

Vous pourrez aussi combattre avec des armes.

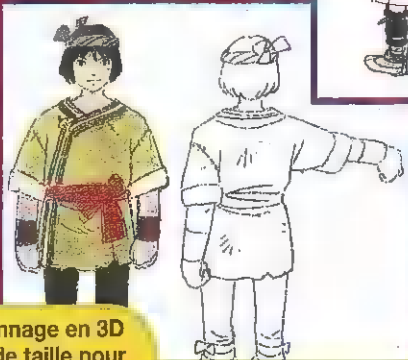


Uniquement, le jeu surpasse FFVII. Il tend les films de synthèse.

N'oubliez pas de discuter avec les villageois pour recueillir des infos.



Le jeu bénéficie du coup de crayon du designer de Miyazaki.



Le personnage en 3D diminue de taille pour simuler la perspective.



signers et des impressionnant.

s tout bon ouiller les e d'objets tions.

Pocket Monster Stadium

Amoureusement surnommé **Pokemon** au Japon, ce méga-hit sur Game Boy signé Nintendo a tout écrasé sur son passage. Ce voilà qui s'apprête à sortir sur N64, mais sous des formes très différentes.

Q uatre Pokémons sont annoncés : le premier, **Pokémon** Pikachu Genki Detchu, est en plein développement et utilisera un nouveau procédé de reconnaissance vocale révolutionnaire. Le deuxième

Pokémon bénéficiant d'une grande renommée, Nintendo va soigner ses versions 64.

sortira sur DD64 : nous embarquera pour un safari photo, le troisième (celui qui nous intéresse) va ouvrir le bal sur N64, le quatrième est encore top secret. Pour le moment, on peut juste remarquer que les trois titres prévus sont chacun basés sur un concept novateur, comme **Pokémon** a l'habitude d'en lancer.

Reconnaissance vocale, DD64 avec fonction d'écriture, et link entre N64 et Game Boy, Nintendo ne semble pas vouloir exploiter

uniquement la renommée du jeu mais aussi, comme il l'avait annoncé à la sortie de la N64, offrir de nouveaux horizons aux joueurs. Dans **Pokémon Stadium**, on livre bataille dans des arènes avec ses propres monstres, c'est-à-dire ceux que l'on a élevés et entraînés sur sa Game Boy. Apparemment les cinq volets de la saga (dont deux sortiront en mars : Silver et Gold) sont compatibles avec **Pokémon Stadium**. Grâce à une interface qui permet de relier quatre Game Boy à la N64, on transfère les données des créatures dans le 64 bits, qui reconstruit le tout avec des graphismes superbes et en 3D mappée, comme seule la N64

Sur N64, on combat avec les monstres élevés sur Game Boy.

sait le faire. Bien sûr, Nintendo veut ajouter d'autres options et modes de jeu. Le secret est encore bien gardé, mais gageons qu'à l'approche de sa sortie, une partie du voile sera levé. A noter que les trois premiers volets de la saga sont annoncés sur Game Boy dans leur version occidentale, pour l'automne.

Le jeu reprend pour le moment l'intégralité des monstres présents dans les cinq volets de la saga.

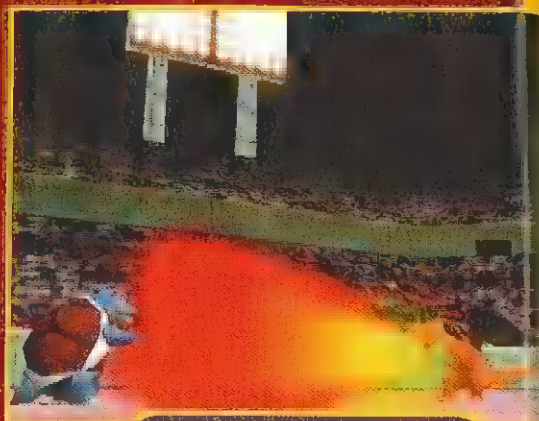
NINTENDO 64

● Nintendo/Juin



La N64 apporte la 3D, l'animation et les effets, et permet le link avec la GB.

Le combat est plus interactif avec un système de boutons sur lesquels se répartissent les actions.

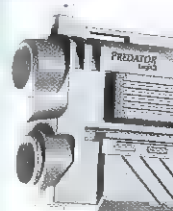


JT4002

PROTECTOR GUN

- Compatible avec Plays
- Recharge de munitions
- 3 vitesses de temps de
- Précision du viseur sur
- Gâchette ultra sensible
- Bouton de lancement d
- Bouton de tir automat

199FTTC



JT4002

PREDATOR

- Compatible
- 2 boutons
- Mode de re
- Sélection d
- Effets de ti

369FTT

DES ACCESSOIRES D'ENFER!!!



JT4002
PROTECTOR GUN

- Compatible avec Playstation
- Recharge de munitions
- 3 vitesses de temps de recharge
- Précision du viseur sur les cibles
- Gâchette ultra sensible
- Bouton de lancement d'armes spéciales
- Bouton de tir automatique

199FTTC



JT400
PREDATOR GUN

- Compatible Playstation et Saturn
- 2 boutons de tir automatique
- Mode de rechargement automatique
- Sélection du nombre de munitions dans le chargeur
- Effets de tir LED

369FTTC



JT411
PS DOMINATOR JOYSTICK

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Tir automatique ou mains libres
- Sélection de tir automatique
- Sélection du mode : digital, analogique et Namco
- Mouvement ralenti

369FTTC

JT403
CONTROL STATION AUTOFIRE

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir
- Mode de tir automatique
- Croix 8 directions
- Ergonomique pour une meilleure prise en main
- Long cordon de raccordement

129TTC



JT402
STATION MASTER PAD

- Compatible avec Playstation
- 8 boutons de tir automatique
- Contrôle de mouvements ralentis
- Croix 8 directions

179FTTC



JT426
VOLANT ET PEDALES TOP GEAR

- Compatible avec Playstation, Nintendo 64 Saturn
- Autocentrage
- 9 boutons de tir
- Paddle 8 directions
- Programmation d'angle de rotation

- Levier de vitesse programmable
- Pédalier de course
- Emplacement pour carte mémoire N64

649FTTC



JT365
SPRINT PAD 6N



JT376
N64 TRIDENT PAD



JT377
N64 TRIDENT PRO PAD



JT390 & JT391
N64 MEMORY CARDS
256K & 1MB



JT490 & JT491
PSX MEMORY CARDS
1MB & 4MB



Distributeur exclusif :
INNELEC - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.
RCS 327 948 626 - SIRET 327 948 626 00020 - APE 5166

Produits disponibles chez votre revendeur habituel
Toutes les marques et logotypes appartiennent à leurs sociétés respectives

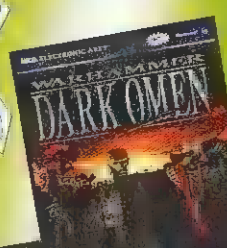


Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉ - PHOTO

Achète! Vends! Echange!
et viens tester
les toutes dernières NOUVEAUTÉS
dans notre Espace Club.

Gagne des bons d'achat
 en parrainant un membre de ta famille ou
 un ami pour l'achat d'un abonnement
 sur les réseaux Internet, SFR ou
 Bouygues Telecom.
 (voir conditions en magasin Difintel)



Dark Omen

Quake



Need for Speed 3



NBA Pro 98



PowerBoat



Snow Racer



Ayrton Senna



One



Gex 3D

Retrouve ton magasin
Difintel-Micro
 près de chez toi...

... et demande
 ta nouvelle carte
 fidélité !



Lucky Luke



| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------|-------|--------------------------------------|----------------|----|------------------|-------|-------------------------------------|----------------|----|-------------------|-------|------------------------------|----------------|
| 01 | Belley | 01300 | 13, rue des Cordeliers | 04 79 81 00 34 | 28 | Chateaudun | 28200 | 27, rue République | 02 37 44 92 00 | 47 | Agen | 47000 | 134, bd. de la République | 05 53 77 38 39 |
| 01 | Bourg Brasse | 01000 | 5, place Edgar Quinet | 04 74 23 13 54 | 30 | Alès | 30100 | 21, rue Albert Premier | 04 66 52 44 66 | 49 | Angers | 49100 | 57, rue Baudinière | 02 41 25 34 27 |
| 01 | Fernay Voltaire | 01210 | 3, rue du Mont Blanc | 04 50 40 43 | 30 | Nîmes | 30000 | 2 bis, place de la Calade | 04 66 36 26 77 | 51 | Châlons en Champs | 51000 | 47, rue de la Mame | 03 26 68 49 49 |
| 05 | Gap | 05000 | 40, rue Carnot | 04 92 52 72 74 | 33 | Bordeaux | 33000 | 25, rue Judaïque | 05 56 79 05 52 | 54 | Nancy | 54000 | 47, rue Pont Mouja | 03 83 83 67 |
| 06 | Mandelieu | 06210 | 154, avenue de Cannes | 04 93 83 33 | 33 | Libourne | 33500 | 76, rue Gambetta | 05 57 25 98 85 | 55 | Verdun | 55100 | 5, av. Garibaldi | 03 83 78 81 |
| 07 | Annonay | 07100 | 26, rue Franki Kramer | 04 75 32 42 53 | 34 | Agde | 34300 | C.C. Capital 16 Bd. du Soleil | 04 67 21 32 71 | 56 | Varèze | 56000 | 25, rue Joseph Lebrun | 03 97 47 40 78 |
| 13 | Istres | 13800 | 3, Gal. de l'Olivier BD Leon Poutaux | 04 42 55 31 95 | 35 | Fougères | 35300 | 16, rue Tribunal | 02 99 94 21 00 | 57 | Ferbach | 57600 | 1, place Aristide Briand | 03 87 88 67 16 |
| 14 | Caen | 14000 | 151, rue Saint Pierre | 02 31 85 59 00 | 38 | Grenoble | 38100 | 119, Grand Place | 04 76 09 26 68 | 57 | Metz | 57000 | 58, en Fournirue | 03 87 64 65 70 |
| 14 | Honfleur | 14600 | Place Alphonse Halais | 02 31 89 75 00 | 38 | Bourgoin | 38300 | 5, rue Grenette | 04 74 43 29 53 | 57 | Thionville | 57100 | bis, rue de l'ancien Hôpital | 03 53 80 81 |
| 22 | Loudeac | 22800 | 4, rue de Chêne | 02 96 02 05 | 39 | Dole | 39100 | 10, rue de la Sous-Préfecture | 03 84 72 68 67 | 60 | Beauvais | 60000 | 57, rue Gambetta | 03 44 48 60 |
| 24 | Perpignan | 24000 | 5, rue Gambetta | 05 53 53 54 | 39 | Lens Le Saunier | 39000 | 33, rue Saint Desir | 03 84 24 41 59 | 61 | Alençon | 61000 | 15, rue aux Scieurs | 02 33 26 11 |
| 26 | Valence | 26000 | 29, rue d'Alsace | 04 75 09 68 | 40 | Dax | 40100 | CC DAX 2000, gal. marchande Mamouth | 05 58 56 29 03 | 64 | Biarritz | 64200 | 60, av. Edouard VII | 05 54 29 07 |
| 27 | Eureux | 27000 | 7, bd. du Jardin Levéque | 02 32 38 63 47 | 42 | St Etienne | 42000 | 45, rue Charles de Gaulle | 04 77 49 00 69 | 62 | Calais | 62100 | 159, bd. Lafayette | 03 21 19 07 00 |
| 27 | Le Neubourg | 27110 | 29, av. du Général de Gaulle | 02 32 07 00 35 | 44 | Nantes (Orvault) | 44700 | 248, route Vannes | 02 40 59 53 00 | 65 | Lourdes | 65100 | 5, rue de la Grotte | 05 62 42 30 68 |
| 28 | Chartres | 28000 | 24, rue Noël Bailly | 02 37 36 44 22 | 45 | Orléans | 45000 | 11 ter, Rue Royale | 02 38 62 76 76 | 66 | Perpignan | 66000 | 17, rue Mailly | 04 68 35 54 98 |



Pitfall



F15



Gex 3D

| | | | | | | | | | |
|----|-------------------|-------|--|--|----|-------------------|-------|--|--|
| 67 | Haguenau | 67500 | | | 67 | Haguenau | 67500 | | |
| 69 | Lyon (2ème) | 69002 | | | 69 | Lyon (2ème) | 69002 | | |
| 69 | Lyon (8ème) | 69008 | | | 69 | Lyon (8ème) | 69008 | | |
| 71 | Macon | 71000 | | | 71 | Macon | 71000 | | |
| 71 | Le Creusot | 71200 | | | 71 | Le Creusot | 71200 | | |
| 73 | Chambery | 73000 | | | 73 | Chambery | 73000 | | |
| 74 | Annecy | 74000 | | | 74 | Annecy | 74000 | | |
| 75 | Aix les Bains | 73100 | | | 75 | Aix les Bains | 73100 | | |
| 75 | Paris 17ème | 75017 | | | 75 | Paris 17ème | 75017 | | |
| 76 | Rouen | 76100 | | | 76 | Rouen | 76100 | | |
| 77 | Chelles | 77500 | | | 77 | Chelles | 77500 | | |
| 77 | Fontainebleau | 77300 | | | 77 | Fontainebleau | 77300 | | |
| 77 | Meaux | 77100 | | | 77 | Meaux | 77100 | | |
| 77 | Portault Combault | 77340 | | | 77 | Portault Combault | 77340 | | |
| 78 | Elancourt | 78990 | | | 78 | Elancourt | 78990 | | |

Micro

ÉLÉ PHONIE

DE 100
MAGASINS

CLUB

Dif



PROCHAINEMENT

ouverture de 16 nouveaux
magasins Difintel

• Besançon • Saintes • Brives • Poissy
• Auch • Poitiers • Montceau-les-Mines
• Tours • Limoges • Arcachon • Castres

• GENÈVE : 1 ouverture

• ESPAGNE : San Sébastian
Barcelone



NBA
Fastbreak



Pitfall



Diablo



F15



Riven

Difintel-Micro présente : les rendez-vous de Dif'...

... des journées "découverte" : un éditeur de jeux vient
présenter en ultra-exclu ses toutes dernières créations.
Des tests, des démos, avec des milliers de cadeaux
à gagner et plein de bonnes surprises !

EN EXCLUS !

Les rendez-vous Dif'

Grande Journée Electronic Arts

Mercredi 8 Avril 98

→ PROGRAMME :

- Diablo
- Need for Speed 3
- Theme Hospital
- Road Rash 3D
- Dark Omen

A GAGNER : des blocs note - des tee-shirts
- des ponchos - des CD de démos - des
tapis de souris + des cadeaux surprise.*

Sur présentation de ce coupon.

Grande Journée Acclaim

Mercredi 15 Avril 98

→ PROGRAMME :

- Riven (la suite de Myst)
- Power Boat

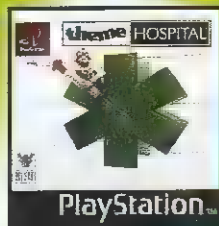
GRAND CONCOURS : Gagne une superbe
montre de plongée «Power Boat»
(conditions détaillées en magasins)

A GAGNER : des tee-shirts - des posters -
le livre de toutes les révélations Riven et
bien d'autres surprises.*

Sur présentation de ce coupon.

*dans la limite des stocks disponibles

Theme
Hospital



Découpe ce mémo
et conserve-le
précieusement...

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------|-------|-----------------------------------|----------------|----|--------------------------|-------|--|----------------|---------|--|-------|--|--------------------|
| 67 | Hagueau | 67500 | 5, rue des Dominicains | 03 88 63 88 36 | 78 | Maisons Laiffite | 78500 | 2 Gal. du Vieux Maison | 01 39 62 48 34 | 93 | Tremblay-en-France | 93290 | 35, av. Pasteur | 01 49 63 19 |
| 69 | Lyon (2ème) | 69002 | 27, rue du Tupin | 04 78 37 15 70 | 78 | Montigny le Bretonneux | 78180 | 14 bis, place Paul Claudel | 01 39 44 06 76 | 93 | Villeneuve | 93250 | 20, av. D'Outre Bon | 01 48 55 21 69 |
| 69 | Lyon (8ème) | 69008 | 14, rue Antoine Lumière | 04 72 78 60 84 | 81 | Albi | 81000 | 25, rue St Cécile | 05 63 49 02 99 | 94 | Chamigny | 94500 | 22, rue Albert Thomas | 01 48 81 30 16 |
| 71 | Macon | 71000 | 19, rue Gabriel Jeanton | 03 85 39 09 52 | 83 | Draguignan | 83300 | 9, rue Labat | 04 94 68 92 55 | 94 | Charenton/Bercy 2 | 94220 | CC Bercy 2, Place de l'Europe | 01 43 78 69 30 |
| 71 | Le Creusot | 71200 | 189, rue du Maréchal Foch | 03 85 55 08 02 | 83 | Raphaël | 83700 | 96, rue Charles Gounod | 04 94 82 29 00 | 94 | Maison Alfort | 94700 | 5, av. de la République | 01 48 93 35 14 |
| 73 | Chambéry | 73000 | 5, rue Trésorerie | 04 79 62 27 22 | 83 | Toulon | 83000 | 24, rue Pierre Semmar | 04 94 91 17 91 | 94 | Nogent sur Marne | 94130 | 34, rue des Héros Nogentais | 01 48 75 76 32 |
| 74 | Amnecy | 74000 | Gal. l'Émeraude - rue J-Jaurès | 04 50 52 85 02 | 84 | Vairéas | 84600 | 54, cours J-Jaurès | 04 90 28 12 00 | 94 | St Maur | 94100 | 5, rue du rond point de Créteil | 01 48 81 30 16 |
| 75 | Aix les Bains | 73100 | Grand Passage - 8, rue du Casino | 04 79 34 08 01 | 84 | Auxerre | 89000 | 54, rue de Paris | 03 86 72 95 60 | 94 | Villeneuve | 94800 | 1, rue Georges Lobigot | 01 46 78 43 76 |
| 75 | Paris 17ème | 75017 | 142, bd Barthier | 01 47 64 15 96 | 91 | St Germain les Corbières | 91250 | CC de la Croix Verte - Place de l'Europe | 01 60 75 93 00 | 94 | Argenteuil | 95100 | 23, rue Antonin Georges Belin | 01 30 76 17 17 |
| 76 | Rouen | 76100 | 129, rue Saint Sever | 02 35 73 68 50 | 91 | Viry Chatillon | 91170 | 16, place des martyrs de Chateaubriand | 01 21 24 64 | 95 | Pontoise | 95300 | 17, rue de l'Hôtel de Ville | 01 30 75 17 17 |
| 77 | Chelles | 77500 | 11, rue du Maréchal Foch | 01 61 21 55 44 | 92 | Asnières | 92500 | 48, Grande Rue Charles Gaulle | 01 47 93 67 38 | 95 | St Gratien | 95210 | 10, place François Truffaut | 01 34 17 11 33 |
| 77 | Fontainebleau | 77300 | 4, rue de la Cloche | 01 60 71 91 14 | 92 | Neuilly sur seine | 92200 | 9, rue de Longchamps | 01 47 45 17 97 | 95 | Sarcelles | 95200 | CC rue des Flanades niveau 1 le Marché | 01 39 47 47 |
| 77 | Meaux | 77100 | 3, rue Darnetal | 01 64 34 29 08 | 92 | Levallois Perret | 92300 | CC BelEst 28, av. du Général de Gaulle | 01 49 72 74 01 | 95 | Nouméa | 98800 | 139, RT BP Vallée des Colonnes | 00 687 26 43 34 |
| 77 | Pontault Combault | 77340 | Av. Charles Rouzel | 01 60 29 53 76 | 93 | Bagnole | 93170 | 6, rue de l'Église | 01 43 24 25 | SUISSES | Rue Georges 4, | | | tél. 022 800 17 27 |
| 78 | Etancourt | 78900 | C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce | 01 30 13 87 30 | | Livry Gargan | 93190 | | | | Rue du Rhone 46, (la Tête dans les Nuages) | | | tél. 022 310 63 |



N'est-il pas mignon ce matou ?

Éditeur : GLÉNAT

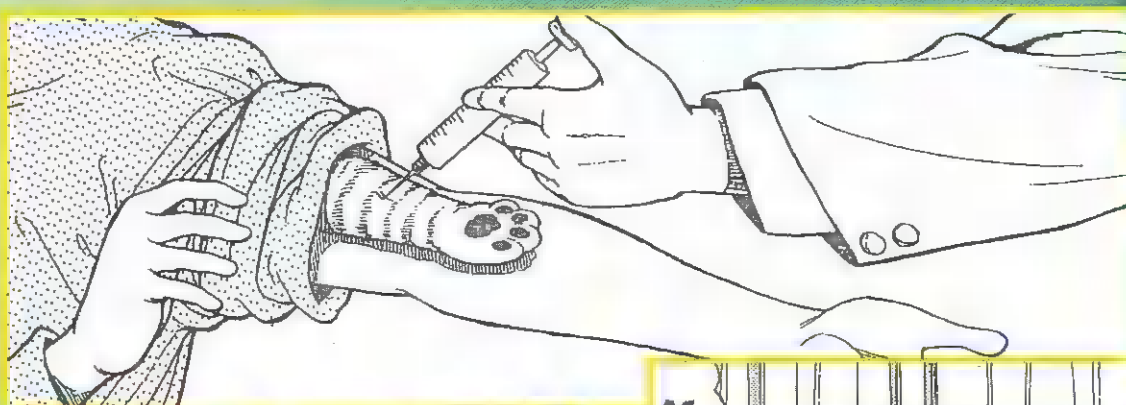
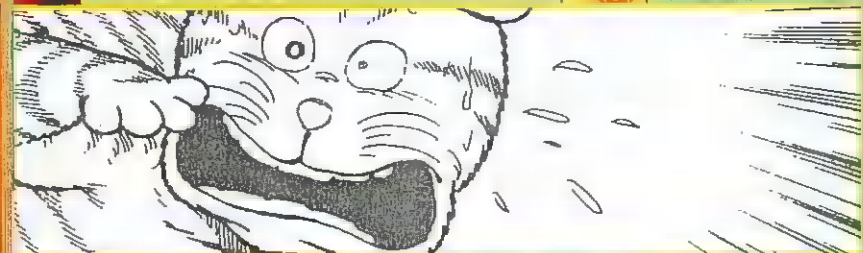
Mangaka : M. KOBAYASHI

Version :
FRANÇAISE

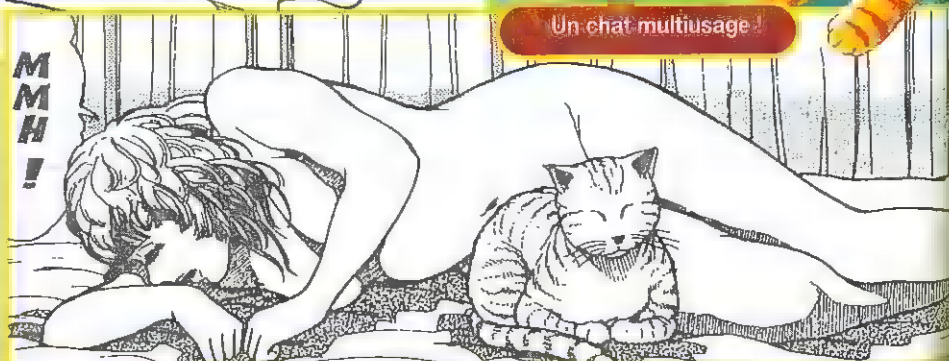


Dertes, de prime abord, le dessin de ce manga n'est pas excellent. Il est même assez quelconque : ni très fouillé, ni très travaillé. Cela dit, pour un bande dessinée à vocation comique, ce n'est pas très important, et il est même normal que certaines mimiques virent à la caricature. En revanche, il est plus étonnant de voir que Michael, le héros félin de ce manga, ■ été beaucoup plus soigné que les humains de son entourage. Les postures naturelles des chats sont très fidèlement reproduites. Ce contraste dans le traitement des protagonistes accentue l'effet de centralisation des cases autour de Michael.

S'il ne contient pas d'histoire dominante, ce manga comporte plein de petites nouvelles assez délirantes et accrochantes, bien que de temps à autre on sente poindre une critique amusée de la société japonaise contemporaine. Cette liberté de ton est assez peu fréquente pour être signalée. Bien évidemment, si vous n'appréciez pas les chats, ce manga risque d'avoir assez peu d'attraits pour vous. En fait, c'est comme pour un match de foot, si vous n'aimez pas le sujet... Bref, ce recueil est très agréable à lire, original et il mérite votre attention.



Faire une piqûre au chat, c'est toute une histoire !



Un chat multiusage !

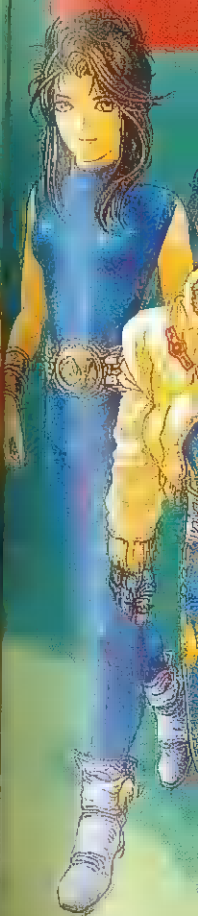
Michael



Après d
"Cyber
(Chinois
Enfin, c

D

Weapon
publié un
à peu près
qualités
manga ne
d'étonner
superbes
entièrement
plus, ils o
sur ordina
d'effets sp
conteste
équipe so
dans l'art
assisté pa
Et, ce qui
le scénar



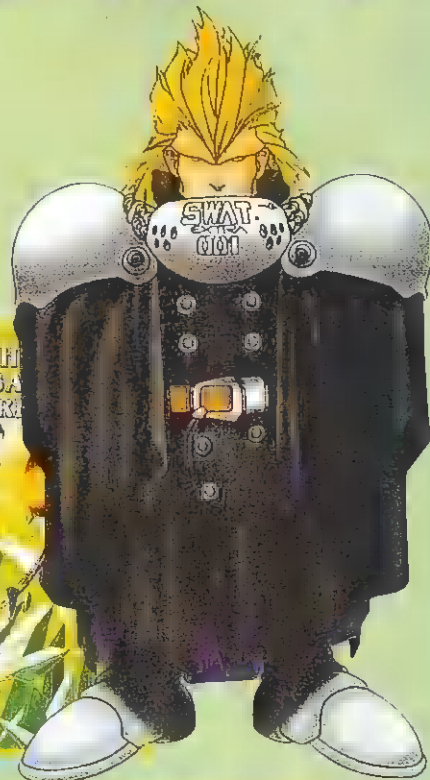
Cyber Weapon 4

Après de long mois d'attente, le quatrième volume de "Cyber Weapon" est sorti. On peut dire que les Hongkongais (Chinois, désormais) de Freeman ne se sont pas pressés. Enfin, cela leur a permis de peaufiner les dessins !

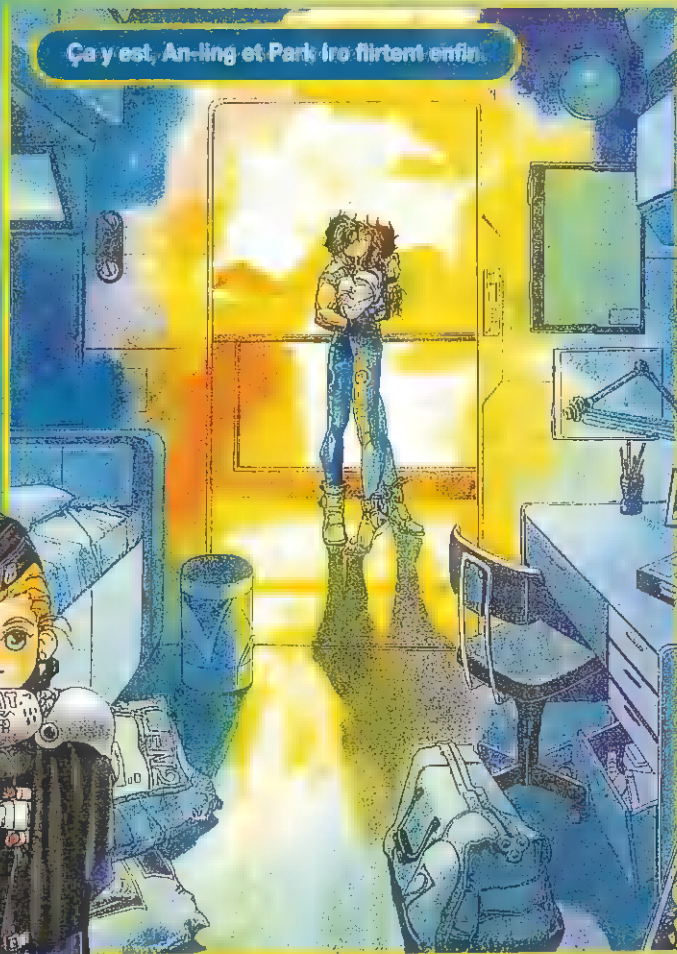
Dous ne pouvez pas prétendre de pas connaître "Cyber Weapon Z", alors qu'en on a publié une bonne partie, il y a à peu près deux ans. Les qualités graphiques de ce manga ne manquent pas d'étonner. Les dessins sont superbes, très détaillés et entièrement en couleurs. En plus, ils ont été retravaillés sur ordinateur et agrémentés d'effets spéciaux. Sans conteste, Andy Seto et son équipe sont passés maîtres dans l'art du dessin assisté par ordinateur ! Et ce qui ne gâche rien, le scénario est à la

hauteur des graphismes. L'histoire se situe dans le futur, au temple de Shaolin. Les maîtres des lieux cherchent à créer une nouvelle espèce d'hommes, en mélangeant science et tradition. C'est le projet Cyber Weapon ! Empreint de spiritualité, ce manga mêle habilement scènes de combats endiablées, superbement chorégraphiées, et réflexions sur l'avenir. On ne s'en lasse pas.

Ken ou Ryu n'auraient pas fait mieux !



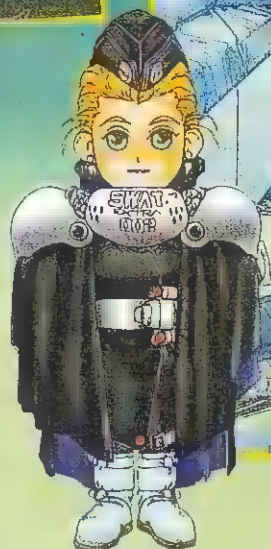
Ça y est, An-ling et Park Iro flirtent enfin.



Éditeur : TONKAM

Mangaka : A. SETO

Version:
FRANÇAISE



Evangelion

Comme vous le savez, "Evangelion", la série télé qui a remporté un grand succès au Japon, est désormais disponible en France en cassette vidéo. Mais c'est du manga dont le Panda va vous entretenir aujourd'hui depuis sa tanière.



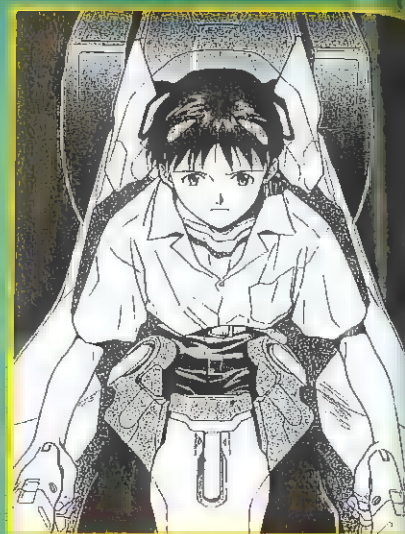
"L'Ange, l'Assaut" conte les aventures d'un héros qui n'a pas confiance en lui.

Je fais partie de ces passionnés de japanimation, assez peu nombreux semble-t-il, qui n'ont pas du tout accroché à la série télé "Evangelion". Là où beaucoup crient au chef-d'œuvre, je ne vois qu'une série télé certes de bonne facture mais sans originalité. C'est pourquoi nous allons plutôt parler du manga. Car son dessin ne manque pas d'attraits même si le design

est très proche de celui de la série télé, avec des décors assez vides, et un rendu des méchas assez original, mais pas très réussi à mon goût. Le scénario, classique, met aux prises des adolescents et des méchas dans un monde apocalyptique... Par rapport à l'animé, les sentiments des héros sont plus apparents et leurs caractères plus affirmés. Si vous avez aimé la série télé, le manga, plus fin, devrait vous intéresser.



Des combats de méchas classiques mais efficaces.



Shinji aux commandes de son robot.

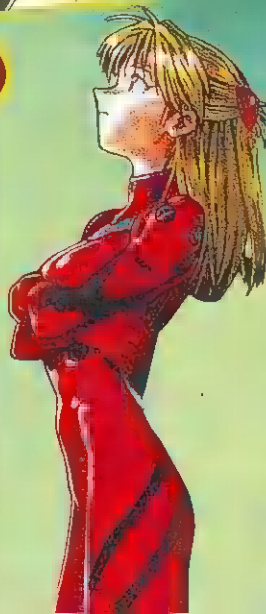


Une des pilotes, blessée lors du premier affrontement.

Éditeur : GLÉNAT

Mangaka : Y. SADAMOTO

Version : FRANÇAISE



COMMANDE
EN REGLANT

VENEZ DEC

NOUVEA

49

CONSOLE

JEUX VERSION

SAKURA WARS 2
DRACULA X
GRANDIA EDITION S
DRAGON FORCE 2
BURNING RANGERS
AZEL : PANZER DRAGON
LANGRISSE DRAMA
HOUSE OF DEAD
PUYO PUYO RPG
SOUKYU GURENTAI PH
MAGIC KNIGHT RAYE

SATU

occasio
SATUR

JEUX VERSION

EXHUMED
COMMAND AND CONQU
DAYTONA USA
VAMPIRE NIGHT WARRIO
ALIEN TRILOGY
NBA JAM TE
ROBOTICA
SEGA RALLY

NOUVEAU

999

CONSOLE M

JEUX VERSION FRAN

MARIO ■ VF
MARIO KART ■ VF
TETRISPHERE
WCW ■ THE WORLD
FIGHT ■ DESTINY VF
FIFA SOCCER ■ VF
YOSHI ISLAND ■
WAVE RACER 64 VF
NHL BREAKWAY 98
LAMBORGHINI 64
EVILAT WARS+ VIBREUR
GOLDEN EYE
BOMBERMAN
CITY KONG RACING
SNOWBOARDING KIDS
NAGANO WINTER OLYMPI

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SO

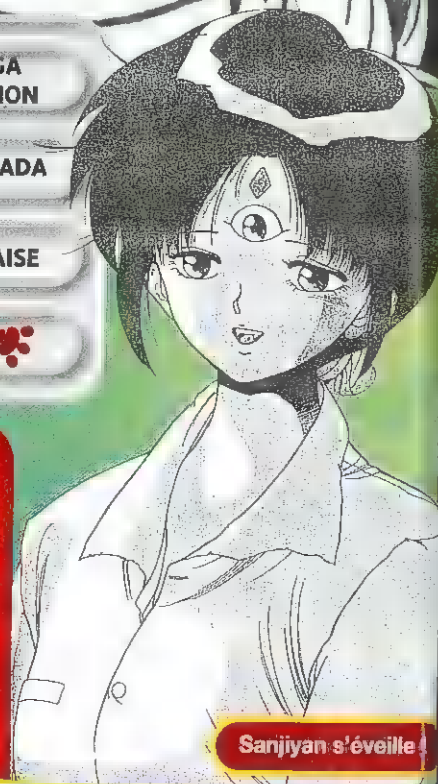
3x3 Eyes

"Sazan Eyes" constitue le troisième volume de 3x3 Eyes. Un nouveau numéro à ne surtout pas manquer sous peine de voir votre magnétoscope se rebeller et votre collection de mangas brûler d'une même flamme !

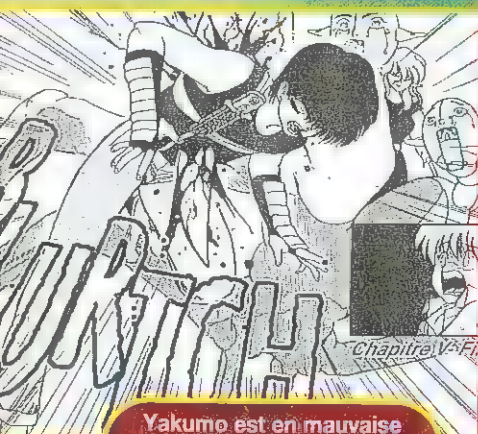
Editeur : MANGA
PLAYER COLLECTION

Mangaka : Y TAKADA

Version : FRANÇAISE



Sanjiyan s'éveille !



Yakumo est en mauvaise posture, mais heureusement il se régénère rapidement.

Le troisième volume est particulièrement intéressant parce qu'il commence là où s'arrête la première série d'OAV ! Vous allez donc pouvoir découvrir la suite de l'histoire. Pai n'est pas morte après son affrontement contre Benares, mais ça vous vous en doutiez... par contre, elle est frappée d'amnésie, de même que la sanjiyan, sa seconde personnalité ! Benares a scellé sa mémoire en même temps que ses pouvoirs. Yakumo, qui a passé plusieurs années à sa recherche, s'est considérablement aguerri. Il n'est plus le gamin hésitant que l'on connaissait auparavant, mais est

devenu un valeureux guerrier ! Sa mémoire étant toujours aussi brumeuse, Pai court de grands dangers. Car les sanjiyans ont le pouvoir d'offrir l'immortalité, et nombre de créatures aimeraient pouvoir en profiter. Ce manga continue donc sur sa lancée et son scénario est toujours aussi passionnant. Il y a de l'action, de la magie, et les affrontements sont assez gores ! Bref, il y a de quoi faire ! "Sazan Eyes" se lit très facilement, sans jamais devenir monotone ou répétitif. Yuzo Takada demeure un de mes mangakas favoris et il signe ici son meilleur manga !



J'EN AI MARRE !!

Pai et Yakumo enfin réunis.



Pai arrive de nouveau à utiliser ses pouvoirs.

JAPON ANIMÉ

TROIS ALIBIS.

Dossier à :

C'EST
LUI LE
MEURTREUR !!!

IL N'Y A
AUCUN
DOULTE...

Des enquêtes
passionnantes.

Un instinct
infaillible !

Détective Conan est un manga qui, au premier abord ne paie pas de mine, et pourtant c'est une des révélations de l'année passée. Son dessin propre et efficace n'attire pas particulièrement l'attention, mais dès que l'on se plonge dans l'histoire, on ne peut plus en sortir ! Il est évident que le scénario s'inspire des romans de Sherlock Holmes ou d'Agatha

Christie... mais ne boudons pas notre plaisir car, comme dit l'adage, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ! Bref, vous l'aurez compris, ce manga est d'un genre différent de ceux que l'on a l'habitude de voir. Il faut le découvrir absolument.

Editeur : KANA

Mangaka : G. AOYAMA

Version : FRANÇAISE



Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

08 36 68 38 88

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

SPRO98



Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propre look : le Basket n'a son top !



Plongez dans les profondeurs terrifiantes des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.



Retrouvez votre héros favori avec cette nouvelle adaptation.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



De la vitesse, en plus dans ce 3e épisode, l'apparition de la Police.

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

CLUSES
15, rue de la Grenette
(voir minitel)

CHATELLERAULT
11, rue Kennedy
(voir minitel)

MORLAIX
11, rue de Paris
02.98.46.11.46

ST NAZAIRE
28, av. de la République
02.40.22.60.15

CHARLEVILLE-MEZIERES
39-41 passage de la République
03.24.57.43.19

CHAMBERY
120, rue Croix d'Or
04.79.60.03.81

NEUCHÂTEL
rue Seyon 32
032.724.12.55

BREST CENTER 120m
(NOUVELLE ADRESSE)
19, rue Louis Pasteur
02.98.46.11.46

MONTAUBAN
(NOUVELLE ADRESSE)
8, rue Fraiche
05.63.66.57.33

THIONVILLE
21, rue de l'ancien Hôpital
03.82.53.51.11

BOURG-EN-BRESSE
6, rue Charles Robin
04.78.60.33.60

CREIL CENTER
(NOUVELLE ADRESSE)
75-77, rue de la République
03.44.25.56.64

LES CORNERS

PAT'VIDEO
7, avenue Jules Rava
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.96.27

CLIP CLAP
5 place du Pilon
53000 Châteauneuf
Tél. 02.43.70.37.45

FRANCE

AGEN
AIX en PROVENCE
AJACCIO
ALBI
AMIENS
ANGERS
ANGOULEME
ANNECY
ANNEMASSE
ARLES
ARRAS
AUBERVILLIERS
AUXERRE
AVIGNON
BAYONNE
BESANCON
BLOIS
BORDEAUX CENTER
BOULOGNE sur MER
BOURG-EN-BRESSE
BREST CENTER
BRIGNOLES
BRIVE
CAMBRAI
CHALON S/SAONE
CHAMBERY
CHARLEVILLE-MEZIERES
CHATELLERAULT
CHOLET
CLERMONT-FERRAND
CLUSES
COGNAC
CREIL CENTER

Tél. 05.53.87.92.52
Tél. 04.42.93.60.10
Tél. 04.95.21.19.05
Tél. 05.63.49.94.40
Tél. 03.22.92.28.85
Tél. 02.41.87.59.14
Tél. 05.45.94.43.15
Tél. 04.50.51.44.98
Tél. 04.50.87.16.75
Tél. 04.90.96.84.81
Tél. 03.21.23.45.25
Tél. 01.43.52.70.23
Tél. 03.86.52.22.21
Tél. 04.90.82.22.61
Tél. 05.59.59.41.61
Tél. 03.81.81.67.09
Tél. 02.54.78.97.38
Tél. 05.56.31.25.29
Tél. 03.21.30.20.95
Tél. 04.78.60.33.60
Tél. 02.98.46.11.46
Tél. 04.94.72.05.45
Tél. 05.55.17.92.30
(consulter le Minitel)
Tél. 03.85.42.98.58
Tél. 04.79.60.03.81
Tél. 03.24.57.43.19
(consulter le Minitel)
Tél. 02.41.46.06.01
Tél. 04.73.28.93.37
(consulter le Minitel)
Tél. 05.45.35.07.45
Tél. 03.44.25.56.64

DIEPPE
DIJON
DRAGUIGNAN
DRUNKER CENTER
FECAMP
FONTAINEBLEAU
FREJUS
GRENOBLE
HAGUENAU
LA ROCHELLE
LA VARENNE St HILAIRE
LE HAVRE CENTER
LE PUY en VELAY
LES LILAS
LILLE
LYON CENTRE
MACON
MARSEILLE
MEAUX
MELUN
METZ
MONT de MARSAN
MONTAUBAN
MONTLUÇON
MONTPELLIER
MORLAIX
MOULINS
NARBONNE
NIMES
NIORT
ORLEANS
PAU CENTER
QUIMPER CENTER
REIMS
RENNES

Tél. 02.35.84.63.90
Tél. 03.80.58.95.94
Tél. 04.94.50.89.50
Tél. 03.28.66.73.73
Tél. 02.35.29.90.00
Tél. 01.60.72.80.56
Tél. 04.94.53.64.18
Tél. 04.76.47.14.25
Tél. 03.88.73.53.59
Tél. 05.46.41.29.01
Tél. 01.41.81.03.17
Tél. 02.35.19.36.46
Tél. 04.71.09.37.17
Tél. 01.43.63.05.37
Tél. 03.20.51.44.75
Tél. 04.78.60.33.60
Tél. 03.85.40.91.74
Tél. 04.91.78.96.75
Tél. 01.60.25.11.56
Tél. 01.64.37.41.98
Tél. 03.87.36.33.33
Tél. 05.58.06.39.51
Tél. 05.63.66.57.33
Tél. 04.70.05.94.82
Tél. 04.67.60.42.57
Tél. 02.98.46.11.46
Tél. 04.70.34.09.95
Tél. 04.68.32.07.60
Tél. 04.66.21.81.33
Tél. 05.49.77.05.13
Tél. 02.38.77.98.30
Tél. 05.59.72.91.32
Tél. 02.98.64.29.15
Tél. 03.26.77.96.76
Tél. 02.99.31.11.26

RODEZ
SALON DE PROVENCE
SARREGUEMINES
SETE
ST ETIENNE
ST NAZAIRE
STRASBOURG
TARBES
TARNOS
THIONVILLE
THONON les BAINS
TROYES
VALENCE
VALENCIENNES CENTER

Tél. 05.65.68.94.58
Tél. 04.90.56.61.21
Tél. 03.87.02.96.00
Tél. 04.67.74.81.46
Tél. 04.77.41.84.79
Tél. 02.40.22.60.15
Tél. 03.88.22.54.81
Tél. 05.62.44.92.92
Tél. 05.59.64.18.66
Tél. 03.82.53.51.11
Tél. 04.50.71.69.02
Tél. 03.25.73.11.28
Tél. 04.75.56.72.90
Tél. 03.27.47.30.60

SUISSE

GENEVE 1
GENEVE 2
GENEVE 3
GENEVE 4
LAUSANNE
NEUCHÂTEL
SIGNY
SION
YVERDON LES BAINS

Tél. 022.940.03.40
Tél. 022.800.30.50
Tél. 022.700.83.83
Tél. 022.980.07.80
Tél. 021.329.04.14
Tél. 032.724.12.55
Tél. 022.363.03.09
Tél. 027.323.83.55
Tél. 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIA 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France
POINTE à PITRE
St DENIS de la REUNION

Tél. 05.96.63.12.13
Tél. 05.90.93.20.69
Tél. 02.62.41.98.24



FIFA 98
vous pour la Coupe
Mondiale 1998.

DUKE
NEW

INS

UBAN
ADRESSE)
raiche
57.33
VILLE
den Hôpital
51.11
BRESSE
os Robin
33.60
CENTER
ADRESSE)
rue de
bliquo
56.64

05.65.68.94.58
04.90.56.61.21
03.87.02.96.00
04.67.74.81.46
04.77.41.84.79
02.40.22.60.15
03.88.22.54.81
05.62.44.92.92
05.59.64.18.66
03.82.53.51.11
04.50.71.69.02
03.25.73.11.28
04.75.56.72.90
03.27.47.30.60

022.940.03.40
022.800.30.50
022.700.83.83
022.980.07.80
021.329.04.14
032.724.12.55
022.363.03.09
027.323.83.55
024.426.58.00

PARTENAIRES
S EN SUISSE
212.08.80

05.96.63.12.13
05.90.93.20.69
02.62.41.98.24

12 SNOW RACER 98
Un jeu de snowboard et de ski qui associe compétition et plaisir.

Rascal
NEW
Jeu de plates-formes. Envoyer les tous dans une autre dimension.

PlayStation
CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD
990FRS

BUSHIDO BLADE
NEW
L'art du combat japonais à l'arme blanche où l'observation son adversaire est primordiale.

DIABLO
NEW
Diablo vous invite vous plonger dans un monde médiéval fantastique. Incarnerez un valeureux guerrier, une archère ou un mystérieux magicien.



UN TEE-SHIRT OFFERT POUR L'ACHAT DE PRO-PINBALL

Timeshock!
Attention ne pas tiler votre Playstation avec ce nouveau jeu de flipper.

YSHI'S STORY
NEW
Le plus adorable des jeux plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.

QUAKE
NEW
Incarnerez un Space Marine perdu dans les failles temporelles. Pas d'air d'âme et tirez sur tout ce qui bouge.

MARIO KART 64
Mario et ses bolides tout en 3D. De 1 à 4 joueurs, avec ses 20 circuits.



CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999FRS

NINTENDO 64

FIFA 98
EA SPORTS
Qualifiez-vous pour la Coupe Mondiale 1998.

VGV
NEW
Les Superstars du catch américain déboulent sur N64. Ça va cogner, voltiger, bastonner et tricher.

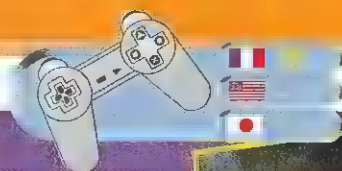
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous **INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue Tarascon - 84000 AVIGNON**



Selon le stock des magasins, l'état la valeur, le qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. Le carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin. GAMES. Offrir valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Carte et l'Ouvre-magasin. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.



Batman & Robin

A quelques semaines de son envol, *Batman & Robin* est prêt à envahir vos Playstation. Basé sur le film du même nom, ce jeu d'aventure/action séduira tous les fans de la première heure et les amateurs du genre.



Elle est pas jolie ma voiture ?

Par rapport à la version que nous vous avons présentée en Work in Progress (Consoles+ 73), *Batman & Robin* a connu quelques changements notoires, dont le plus important concerne sans doute sa jouabilité. On incarne Batman, Robin ou Batgirl (leurs caractéristiques varient) qui, au fur et à mesure de la progression, répondent de mieux en mieux à nos exigences. Les scènes durant lesquelles le joueur dirige non plus son personnage mais un véhicule ont, elles aussi, été améliorées. Les quelques bugs d'affichage ont été corrigés. La prise en main s'avère très bonne. L'animation est désormais souple et rapide. La ville défile de manière très réaliste. Des scènes en images de synthèse viennent entrecouper les différents niveaux. En ce qui concerne le principe de jeu, le scénario n'a pas changé d'un poil. Il faut toujours de mettre le terrible Mr Freeze sous les verrous. Bien évidemment, cela ne se fera pas sans heurt. Nombreux seront les affrontements avec l'homme de glace et ses sbires. *Batman & Robin* comporte différentes phases de jeu, il est tantôt action — lors des déplacements en véhicule (Batmobile ou moto) —, tantôt aventure — quand il s'agit de mettre la main sur des indices destinés à retrouver la trace de Mr Freeze —, tantôt Beat'em up — lorsque vous cognez sur vos ennemis. A cette occasion, Combos et coups spéciaux sont prévus. Vous pourrez leur en mettre plein la vue et surtout plein les dents : bombes fumigènes, chaussures cloutées, gadgets divers... Avec ça, votre perso aura l'air d'un véritable CRS masqué !

Vous pouvez jouer avec les trois héros : Batman, Robin ou BatGirl.

MAIS QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BAZAR ?!

Le lecteur averti n'aura pas manqué de remarquer que ce magazine ne compte plus de previews officielles : elles ont été absorbées par les news. En effet, pour plus de cohérence, nous avons décidé de fusionner les deux rubriques ayant trait aux nouveautés hors Japon en une seule. N'hésitez surtout pas à nous faire part de vos commentaires (j'aime, j'aime pas, j'm'en fous...), réflexions et autres bonnes idées, nous sommes preneurs. En attendant, bonne lecture !

Comment sortir de ces caissons de congélation ? Réponse le mois prochain.

Les mouvements de Batman

Les séquences en sont particulièrement

Les rues de Gotham glauques à souf

BIZNESS NIPPON

■ MEILLEURES VENTES.

En 1997, parmi les 100 meilleures ventes de jeux de l'année au Japon, on compte 65 titres Playstation (25 millions d'unités au total), 21 jeux Saturn (4,5 millions), 6 N64 (1,3 million), 5 GB (5,2 millions) et 3 titres "autres" (730 000 unités).

■ JAPANESE GRAFFITI.

Bio Hazard 2, Gran Turismo, Tomb Raider 2, Chocobo Dungeon... Tout ce petit monde qui brillait au firmament des hits parade des meilleures ventes de softs au Japon vient d'être explosé par un jeu Nec : Sentimental Graffiti. Une sorte de simulation de la vie d'un lycée avec tout plein de chéries cheunes filles... Okaaaay !



■ 100 BALLES LE JEU N64.

Nintendo Japon a annoncé une baisse du prix de certains de ses jeux phares (Mario 64, Golden Eye...) pour les proposer à moins de 250 F. La même chose a été décidée par Midway et Atari Games sur leurs anciens hits (Mace...). Certains magasins vendent même Diddy Kong Racing et Yoshi pour moins de 100 F ! Il fait bon être Japonais des fois...

■ ETAT DE SANTÉ.

"L'industrie japonaise du jeu vidéo semble en meilleure forme que l'économie japonaise elle-même", a affirmé le président du Tokyo Game Show au cours d'une conférence de presse. Mais en plus de quelques phrases très pertinentes, il a quand même réussi à caser que "l'industrie nippone continuera son leadership sur la vidéoludie en 98". Pas possible !

Les mouvements de la cape de Batman sont saisissants.

na voiture ?

n que nous
en Work
(s+ 73).
ques
plus
e sa
n, Robin ou
varient) qui
ession,
nos
desquelles
personnage
été

S
prise
animation
e, la
liste. Des
e viennent
aux
ce qui
scénario
but est
Freeze
ment,

nents
sbires.

Les séquences en Batmobile sont particulièrement réussies.

Les rues de Gotham sont glauques à souhait.

Tekken III



C'est là yest ! Si Namco a tenu ses délais la version japonaise de Tekken III doit être disponible. Pour ceux qui attendent la version US ou française, voici tout de même quelques visuels de l'intro. On vous réserve un test aux petits zoignons dans notre prochain numéro. A ne louper sous aucun prétexte.

SUITES EN STOCK

■ **TOMB RAIDER PRESQUE 3**

On en sait un peu plus sur l'avenir de Lara Croft. En effet, certaines indiscretions nous ont laissé à entendre que la prochaine version de Tomb Raider sur Playstation serait en fait un Tomb Raider 2.2, avec de nouveaux niveaux, de nouvelles armes (lance-roquettes, lance-flammes), et de nouveaux mouvements. Pour ce qui est de Tomb Raider 3, il semblerait qu'Eidos pense à réaliser un jeu totalement différent des deux premiers volets mais qui garderait pour vedette la célèbre poupée gonflée à l'hélium. Qu'est-ce que vous imaginez...

■ **SAN FRANCISCO RUSH 2**

Midway vient d'annoncer le début du développement de San Francisco Rush 2 sur N64. Sa particularité ? Proposer des courses sur toutes les villes des States et non dans la seule ville de San Francisco. Tant qu'il nous peaufine la jouabilité...

■ **ANNONCES DIVERSES**

Comme vous êtes nombreux à vous soucier de l'avenir de vos titres fétiches, apprenez que, oui, Crash Bandycoot 3 ; l'Odyssée d'Abe 2 ; Mario 64 2 ; ou encore Final Fantasy VIII sont en préparation...

■ **PILOTWINGS 2 ANNULÉ**

Nintendo ayant refusé de sortir la suite de Pilotwings, VideoSystem et Paradigm Software sortiraient une toute nouvelle simulation de vol sur N64.

Technologie

MINI-PDA : LA MÉMO-GOTCHI DE SONY

Les accessoires pour console sont une véritable manne pour les constructeurs. Sony l'a bien compris, qui proposera à la vente (d'ici Noël

au Japon) un tout nouveau concept de cartes-mémoires, répondant au nom provisoire de mini-PDA. Kagotani san enquête...

A la croisée du Tamagotchi, de la carte-mémoire et du PDA (Personal Digital Assistant - une sorte d'agenda électronique portable) le mini-PDA est un accessoire bien singulier. Un peu plus gros qu'une carte-mémoire traditionnelle (mais sans fonction de sauvegarde...), il est doté d'un écran LCD noir et blanc et se place dans l'une des deux fentes avant de la Playstation. La première fonction de cette bestiole serait ludique : grâce à certains softs particuliers, on pourrait charger dans le PDA (via la Playstation) un personnage que l'on désirerait entraîner. Une fois le perso bien en main, vous n'auriez plus qu'à l'introduire dans la Playstation d'un copain (lui aussi doté d'un PDA) pour vous en mettre plein la tête... Plusieurs jeux sont déjà en cours de développement, tant en Angleterre qu'aux États-Unis.

Bonne à tout faire

L'extension est basée sur un processeur 32 bits Risc (ce qui explique la récente prise de participation de Sony dans cette technologie) et possède un haut-parleur et une horloge interne. Ce qui nous amène à la seconde utilisation de ce mini-PDA : l'agenda, puisque notre bestiole semble capable de stocker des informations particulières (noms, téléphones, planning...). Troisième point : on note la présence d'un système infrarouge qui permettra d'échanger les données entre PDA mais aussi de communiquer avec tout autre système dont l'infrarouge est identique - ordinateur (VAIO), caméra vidéo (Stamina DV), appareil photo numérique (Cybershot). Mais si aucun soft n'était développé dans ce sens (ce qui ne semble pas être le cas...), la synergie de gamme recherchée ne serait pas possible.

Des évolutions alléchantes

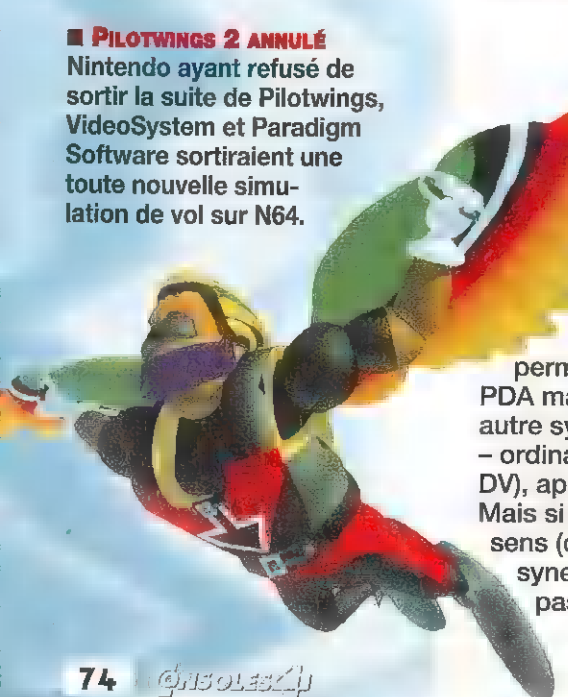
En fait, et pour ne rien vous cacher, il semblerait que les fonctions de cet accessoire ne soient aucunement limitées et puissent évoluer dans le temps. Pour la simple et bonne raison que la nature du PDA dépendra des programmes installés (ici, j'aurai un perso pour un jeu de rôles que j'effacerai pour mettre le programme de Ridge Racer 4, par exemple). Aujourd'hui, SCEI UK pense développer, entre autres, une suite d'applications comme un mémo, un dictionnaire, un carnet de téléphone, un planning ; SCEI Japon pense utiliser le PDA

conjointement avec un appareil photo numérique pour y stocker les photos. Bref, le concept est très ouvert et si le prix de vente annoncé est respecté (environ 250 francs), Sony risque de faire un malheur auprès des Japonais très friands de ce genre de gadgets.



OUVRE-BOITE

CPU : ARM7T (32 bits Risc)
Mémoire : 2 ko de type Sram
Mémoire des cartes : 128 ko Playstation standard
Résolution : 32 x 32 pixels /LCD-monochrome
Son : 4 bits PCM (digit sonore)
Pad : 5 boutons + reset
Autre : com. infrarouge bidirectionnel, calendrier en Rom, LED d'identification de la charge des piles, et pile au lithium.



Spoiler

L

leur produit
principe du
84-like dan
jeune paun
galaxies lo
n'avez pas
Circus (qui
vous perma
Le jeu prop
sont autant
300 person
Vous maîtri
voler grâce
sommes trè

Jeux de rôle UTATTI A

Après les fantas
bien) "Terreur s
années avec la t
dont-vous-ne-so
campagne pour
Orléans au Soud
Le tout est estan
en 1992 pour étr
à l'hérésie (hors
laisseront convai
qui tourne notam
constater une foi
pas vraiment dan
seulement : l'intr
moins assez diffi

Buggy

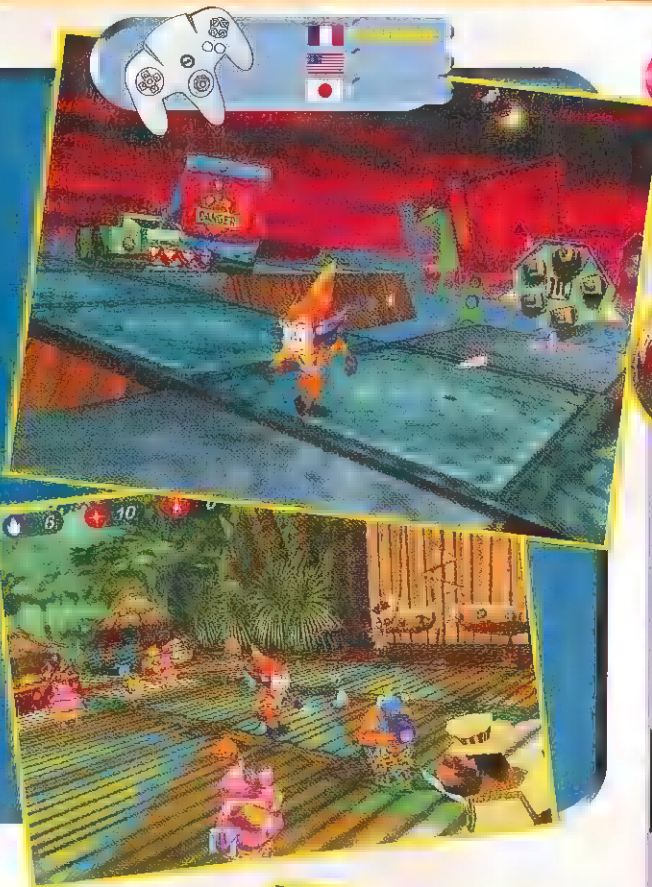
B

uggy
voiture
mand
Un mode 2 jou
des parties end
des nombreux
contient le jeu
développement
maniable
excellents, sont
de varier d'ici la
au mois juin

Space Circus

Le projet évolue tranquillement et les développeurs d'Infogrames s'attendent aujourd'hui à transporter leur production du PC vers la N64. Le principe du jeu n'a pas changé : un Mario ex-like dans lequel vous jouez le rôle d'un jeune paumé qui aimerait découvrir les galaxies lointaines. Malheureusement, vous n'avez pas de vaisseau et seul le Space Circus (qui passe dans les parages) pourra vous permettre de sortir de votre condition. Le jeu propose sept univers différents (qui sont autant de planètes) avec plus de 300 personnages à rencontrer. Vous maîtrisez le "tir d'étoiles" et pouvez voler grâce à vos roquettes. Bref, nous sommes très curieux de le voir plus abouti.

Les photos présentées ci-contre sont tirées de la version 3D/fix.



Jeux de rôles

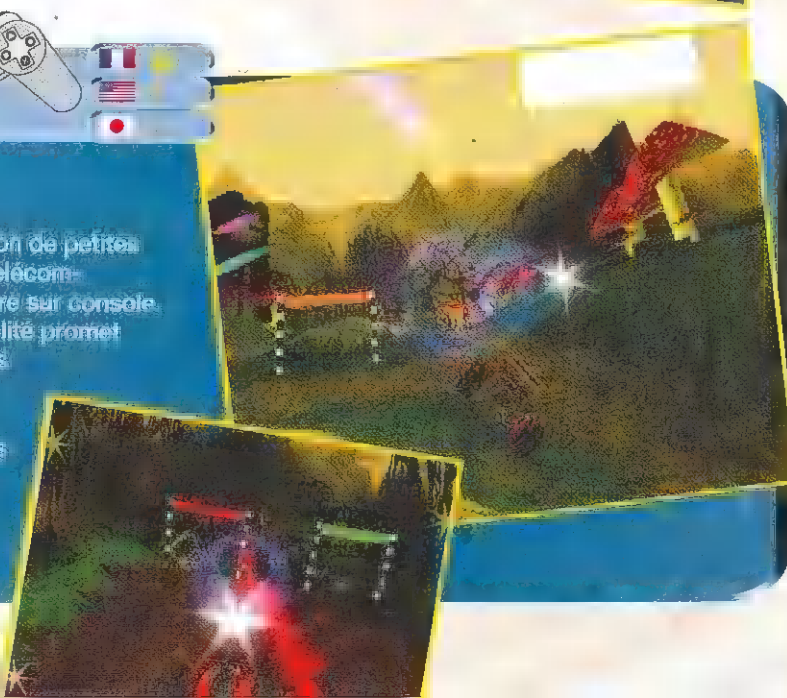
UTATTI ASFET : CTHULHU, LE RETOUR ?

Après les fantastiques "Masques de Nyarlathotep", et le (presque aussi bien) "Terreur sur l'Orient-Express", qui renouait il y a quelques années avec la tradition des grandes-aventures-à-travers-le-globe-dont-vous-ne-sortirez-pas-vivant, voici Utatti Asfet, une grosse campagne pour "l'Appel" qui trimbalera vos joueurs de la Nouvelle-Orléans au Soudan, en passant par l'Allemagne et les îles Tonga. Le tout est estampillé "Cthulhu 90" et se passe donc de nos jours, en 1992 pour être plus précis. Les puristes hurleront encore une fois à l'hérésie (hors des années 20, point de salut), les autres se laisseront convaincre par ce scénario-fleuve plutôt bien construit, qui tourne notamment autour de la guerre du Golfe (l'occasion de constater une fois de plus que les auteurs américains ne versent pas vraiment dans la nuance...). Pour gardiens expérimentés seulement : l'intrigue, aussi solide qu'elle soit, n'en reste pas moins assez difficile à suivre...



Buggy

Buggy est une simulation de petites voitures électriques télécommandées, une première sur console. Un mode 2 joueurs en écran split promet des parties endiablées à travers les nombreux circuits que contient le jeu. Encore en développement, les graphismes et la maniabilité, déjà excellents, sont susceptibles de varier d'ici la sortie du jeu au mois de juin prochain.



JEUX DE RÔLES

■ TU JOUES À QUOI, LÀ ?

D'après une récente étude américaine, les jeux de rôles (les vrais) les plus vendus aux Etats-Unis sont "AD&D", "Rifts", "Vampire", "Shadowrun" et "Star Wars". En France, on retrouve à peu près le même palmarès ("Warhammer" en plus), sauf que personne ne joue à "Rifts" !



BUBBLE SUP'

Un nouveau supplément pour "Bubblegum Crisis", le jeu de rôles tiré de la série animée éditée par Talsorian ("Cyberpunk", "Mekton Z", etc.). On y trouve des résumés d'épisodes, et plein de backgrounds sympas.

■ MÉCHA-COMPLIQUÉ

"Heavy Gear", le jeu de robots le plus compliqué du marché, s'offre une seconde édition, histoire de rajouter des règles tordues. Ça ne changera pas grand-chose en France, où ce genre de produits ne rencontre qu'une audience très limitée.

■ TSR EST VIVANT !

"Heroes of Hope" est le nouveau supplément AD&D de "Dragonlance 5th Age", et apporte accessoirement la preuve que TSR est toujours en vie. Il parle essentiellement de prêtres.

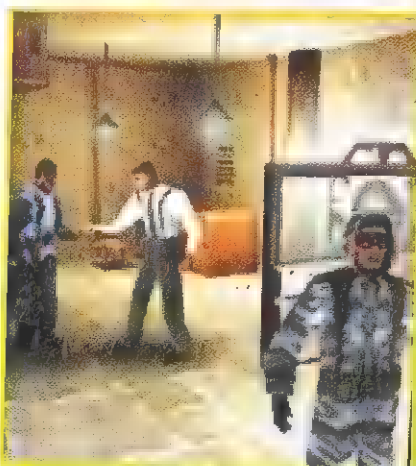
■ BABYLON'S CARD

Signalons pour finir la parution de "Babylon 5", le jeu de cartes, édité chez Precedence. Un système basique, un design acceptable : pas de quoi sauter au plafond mais les fans de la série apprécieront.

TECHNOLOGIES

■ NECTARIS SANS FIL

Nectaris, le nouveau jeu de stratégie de Hudson (PS&GB) n'est pas un soft comme les autres. La cartouche GB possède en effet une diode infrarouge qui permet d'échanger vers une autre cartouche du même type (et sans link) les terrains de combat que le joueur a créé grâce à l'éditeur de niveaux. L'interaction ne s'arrête pas là ! Hudson va aussi sortir un modem infrarouge du nom de GB Kiss Link. Celui-ci permettra de connecter sa GB à un PC et de télécharger dans sa cartouche de jeu - via le site internet d'Hudson - diverses informations. ■ beee.



■ TOUJOURS PLUS !

Intel vient de sortir son processeur 3D PC "i740 3D" destiné aux cartes d'arcade. Ce nouveau venu est bien plus puissant que la 3D/fx, mais inférieur à la 3D/fx2 (laquelle connaît de gros problèmes de fabrication et une multitude de bugs). Intel va se rattraper en sortant, fin 98, son "i750 3D". Cependant, la palme de la puissance revient au Power VR3 PCX3, annoncé pour mai ou juin. Avec ce processeur, Nec semble sur le point de rafler la mise, au Japon comme aux USA, auprès des éditeurs d'arcade de moyenne taille.



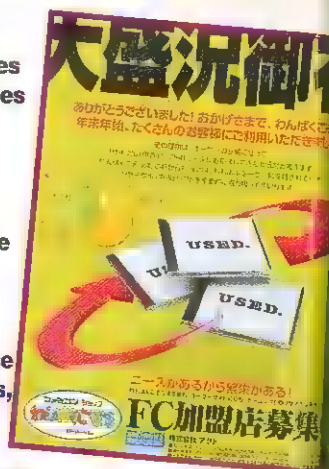
■ ENCORE MOINS !

Si vous avez eu l'occasion de lancer l'un des derniers jeux Sega ou Game Arts, vous avez pu constater l'apparition du logo ADX avant le démarrage du jeu. Celui-ci désigne un nouveau procédé de compactage sonore développé par la CSK Corporation, la maison-mère de Sega. Cette technique permet de compacter un fichier audio avec un gain de place de 25 à 35%, en gardant la même qualité et sans prendre trop de temps machine.

Distributeurs japonais
LA CONTRE-ATTAQUE

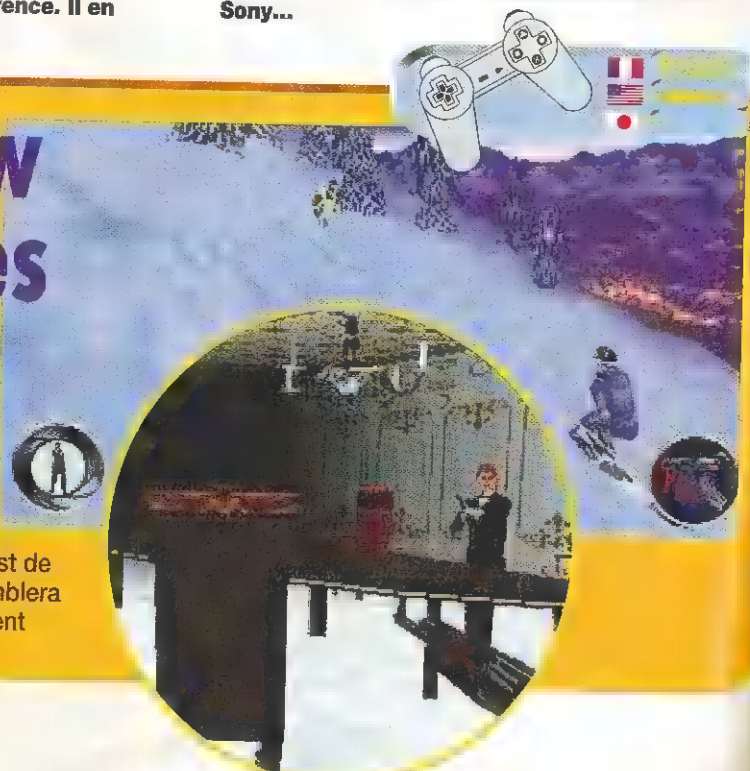
Après le coup de semonce du Cesa et de SCEI (voir C+74) visant à interdire le marché de l'occasion ainsi que toutes formes de ventes parallèles (Internet et import), les circuits de distribution japonais ont entamé une campagne de protestation. Regroupés au sein de l'Association of Retailers of TV-games Software, ils ont décidé de contrer cette interdiction, qu'ils considèrent "abusive", en lançant une grande campagne dans les médias japonais. Cette décision a été considérablement motivée par un sondage commandé à une organisation privée indépendante et réalisé auprès de 1 700 points de vente, dont les résultats sont on ne peut plus clairs : 66 % des joueurs pensent que le marché de l'occasion est vital. 31 % le trouvent extrêmement pratique, et seulement 3% avouent leur indifférence. Il en

ressort également que les revendeurs, mais aussi les consommateurs, soupçonnent que la décision du Cesa a été motivée par le souci de masquer la médiocrité de la production actuelle. Laquelle se traduit évidemment par une mévente, donc une baisse importante des bénéfices, chez les éditeurs. En attendant de connaître l'impact de cette contre-attaque, certains magasins ont annoncé leur intention de poursuivre leur activité sur le marché de l'occasion, et laissé entendre qu'ils seraient prêts à boycotter purement et simplement tous les produits de Sony...



Tomorrow
never dies

Le scénario du jeu débute là où le film se termine. Comme dans tous les films de James Bond, vous allez voir du pays, aussi bien à ski qu'en BMW Z3 (rendez-vous l'Aston Martin !). Bref, c'est de l'action pure et dure qui ressemblera davantage à MDK qu'à l'excellent GoldenEye.



Mission impossible

Voilà une mission qui tenait de l'impossible, mais maintenant, Ocean l'a "juré, promis, craché", ce projet, qui est l'un des plus ambitieux de la N64, sortira pour de vrai. Le titre est nettement plus orienté action que ce que les premières infos laissaient entendre. Le joueur traversera une vingtaine de niveaux, qui le mèneront de Russie aux Etats-Unis en passant par Prague et Waterloo. Dans la peau d'Ethan Hunt, le joueur pourra utiliser des armes ou se déguiser, et bénéficiera de tout un tas de gadgets bien sentis.



Recycleware

PARIS
2, rue Pierre-Léon
Tél. 01 42 36 25 25

LYON
Centre Ciel
R. de C. Noma
69000 Lyon - Tél.

NE BR

Recycleware

IMPORTA

vos ancien

que vous r

IMPORTA

Air Combat
Adidas Power
Alien Trilogy
Doom
Fade to Black
Fifa 97
Legacy of Kain
Rayman
Road Rash
Tekken
Ridge Racer Re
Time Command
Raging Skies
Street Racer

IMPORTA

Panzer Dragoon
Sega Rally
Virtua Fighter
Virtua Fig. Remi
Blazing Dragon

PLUS

et

Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres sur PlayStation, plus de 150 titres sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

NOUVEAU !
Jeux pour
Nintendo 64

RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.

| | | | |
|---|---|---|---|
| PARIS 1, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris Tél. 01 42 36 28 42 | ANTONY 27, avenue de la Division-Lecterc 92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26 | EVRY 2 Centre Ccial Evry 2 - 91022 Evry Cedex Tél. 01 60 87 11 17 | CLAYE-SOUILLY Centre Ccial Carrefour - RN 3 77413 Claye-Souilly Tél. 01 60 94 80 41 |
| LYON Centre Ccial La Part Dieu R. de C. Nouvelle Extension 69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38 | PONTAULT-COMBAULT Centre Commercial Carrefour 77340 Pontault-Combault Tél. 01 60 18 18 11 | MONTESSON Centre Commercial Hyper-Montesson A côté de Carrefour - 78360 Montesson Tél. 01 30 86 15 72 | NICE-LA TRINITE Centre Ccial Auchan La Trinité 06000 Nice - Tél. 04 93 27 00 19 |

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

IMPORTANT ! Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix**, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

Comparez les prix des jeux Recycleware !

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUES : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

| | | | | |
|-------------------------|-------------------------|-----------------------|----------------------------|--------------------------|
| Air Combat 99 F | Com. & Conquer 139 F | Soul Blade 149 F | Syndicate Wars 169 F | Croc 249 F |
| Adidas Power Soc. 99 F | Dest. Derby 2 139 F | Suikoden 149 F | Warkraft 2 169 F | Duke Nukem 249 F |
| Alien Trilogy 99 F | Die Hard Trilogy 139 F | Tekken 2 149 F | Wipe Out 2097 169 F | Dynasty Warr. 249 F |
| Doom 99 F | Adidas P. Soc. 97 149 F | Tomb Raider 149 F | Worms 169 F | Final Fantasy 7 249 F |
| Fade to Black 99 F | Chevaliers Baph. 149 F | Vandal Hearts 149 F | Cité des Enf. Perdus 199 F | Formula One 97 249 F |
| Fifa 97 99 F | Crash Bandicoot 149 F | 2Xtreme 169 F | ISS Pro 199 F | G-Police 249 F |
| Legacy of Kain 99 F | ESPN Extr. Sport 149 F | Cool Boarders 169 F | Rugby Jonah Lomu 199 F | Judge Dreed 249 F |
| Rayman 99 F | Jet Rider 149 F | Dragon Ball Z 169 F | Sim City 2000 199 F | Boucliers de Quet. 249 F |
| Road Rash 99 F | Jurassic Park 2 149 F | Lost Viking 2 169 F | Fighting Force 219 F | MDK 249 F |
| Tekken 99 F | MicroMachine V3 149 F | Overblood 169 F | Oddworld 219 F | Nightmare Creat. 249 F |
| Ridge Racer Revol. 99 F | Need for Speed 2 149 F | Rebel Assault 2 169 F | Tenka 219 F | Nuclear Strike 249 F |
| Time Commando 99 F | Pandemonium 149 F | Sampras Tennis 169 F | V-Rally 219 F | OverBoard 249 F |
| Raging Skies 129 F | Porsche Chall. 149 F | Soviet Strike 169 F | Rapid Racer 229 F | Power Soccer 2 249 F |
| Street Racer 129 F | Resident Evil 149 F | Spider 169 F | Colony Wars 249 F | Versailles 249 F |

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS** SATURN

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUES : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

| | | | | |
|------------------------|------------------------|----------------------|------------------------|---------------------|
| Panzer Dragoon 79 F | Dark Saviour 99 F | Tomb Raider 99 F | Die Hard Trilogy 169 F | Touring Car 219 F |
| Sega Rally 79 F | Daytona 99 F | WW Soccer 97 99 F | Resident Evil 199 F | Warkraft 2 219 F |
| Virtua Fighter 2 79 F | FIFA 97 99 F | Com. & Conquer 129 F | Sonic Jam 199 F | WW Soccer 98 249 F |
| Virtua Fig. Remix 79 F | Panzer Drag. Zwei 99 F | Doom 129 F | Dragon Force 219 F | Duke Nukem 3D 249 F |
| Blazing Dragon 99 F | Rayman 99 F | Bug Too 169 F | Jurassic Park 2 219 F | Sonic R 249 F |

Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

FAITS DIVERS

■ CAVIARDAGE À LA RUSSE

D'après le site internet Next Generation Online, 98% des jeux Playstation disponibles en Russie seraient des contrefaçons. Dès lors, on peut aisément comprendre que les Russes aient décidé de mettre en place une agence spécialisée dans la lutte contre le piratage. Cette entité, répondant au doux nom de Raspa, concentrera ses efforts sur le marché noir lié aux jeux Playstation et PC. Mais d'où proviennent leurs consoles ?

■ GANG TOKYOITES

Cinq membres d'un gang de jeunes Japonais, qui payaient leur partie d'arcade avec le fruit de leurs larcins, viennent d'être appréhendés par les autorités nippones. Selon ces dernières, le groupe, constitué d'une douzaine de membres, aurait accumulé un trésor de guerre d'environ 100 000 francs. Ils auraient mieux fait de braquer les salles d'arcade...

■ RÉVÉLATIONS !

Le très informé brigadier-chef Georges Robert dévoile les dessous de bien sombres affaires dans un brûlot qui ne va pas tarder à enflammer les relations franco-reste-du-monde. Selon lui, "l'affaire des voitures brûlées de la banlieue strasbourgeoise serait liée à la mise en vente de certains jeux vidéo inciviques et violents". Mais ses révélations vont beaucoup plus loin. Il affirme que le chauffeur de Lady Diana, M. Paul, occupait ses loisirs avec "Destruction Derby"; que Tiberi prendrait des cours du soir sur "Sim City"; et que Robert Hue serait la vedette d'un prochain RPG. Le titre de cet édifiant ouvrage : "Tout le monde cherche à noyer le poisson", aux éditions La Marée. Disponible en librairie début avril.

Shadowman

Michael Leroi possède la particularité de pouvoir voyager dans le monde des morts (d'où son surnom de Shadowman). Evidemment, il est aidé de pouvoirs magiques surpuissants (genre vaudou...) et compte faire le ménage chez les diabolins. Le jeu semble être à la croisée de Tomb Raider et Resident Evil mais, connaissant nos amis ricains, l'auto-censure risque de faire des siennes. Le jeu est tout en 3D, et vous pourrez vous balader assez

librement dans les décors, mais, à la différence de Tomb Raider (dans lequel le CI de Lara est inversement proportionnel à ses capacités pulmonaires), votre personnage pourra réaliser plusieurs actions en même temps. Ainsi, Michael peut ramasser un objet en faisant une roulade, puis tirer sur les ennemis, ou récupérer un objet pendant qu'il se déplace. Pleure pas, Lara, on t'aime bien.



Ça ne vous rappelle rien ?



Le système de visualisation est le même que ceux d'Alone In The dark et de Resident Evil.



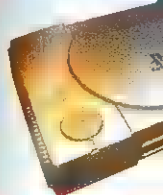
Shadow Madness

On ne sait pas grand-chose de cet assimilé-RPG réalisé par le studio de développement américain Crane. Il semblerait que le joueur puisse s'y déplacer à la manière de Final Fantasy VII et que les décors en images de synthèse en jettent un max. Mais rien n'a encore filtré de l'intrigue, des combats, de l'interface... En attendant plus d'infos le mois prochain, admirez ces images.



Les scènes extérieures semblent avoir été privilégiées.

VIDÉO CAZ
ACHÈTE, V
TOUS JEUX



ST M

47, av. de la Républ
Tél. : 02 40 22 70

LA ROC

9, rue des Halles
Tél. : 02.99 71 23

CHATEAUB

5, rue Aristide Briant
Tél. : 02 40 81 82 2

PON

9 rue du Tribunal
Tél. : 02 97 25 52 7

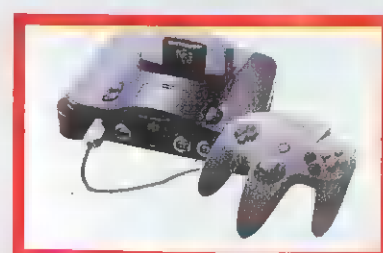
RESIDENT



VIDÉOCAZ GAMES
ACHÈTE, VEND ET ÉCHANGE
TOUS JEUX VIDÉO,



VIDÉOCAZ GAMES
DES PRIX, DES SERVICES,
DES CONSEILS ...



VIDÉOCAZ GAMES LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

**SUPER
PRIX**

ST NAZAIRE

47, av. de la République
Tél. : 02 40 22 70 70

LA ROCHE/YON

9, rue des Halles
Tél. : 02 99 71 23 36

CHATEAUBRIAND

5, rue Aristide Briand
Tél. : 02 40 81 82 21

PONTIVY

9 rue du Tribunal
Tél. : 02 97 25 52 72



PROCHAIN AIX EN PROVENCE

Ouverture
prochainement d'un nouveau
Vidéocaz Games à Aix en provence
Tél. : 01 42 93 02 93.

AVRIL
CAEN
19, rue St Sauveur 14000
Vidéocaz Games à Caen
Tél. : 02 40 22 70 70

PROCHAIN
SENLIS
Ouverture
prochainement d'un nouveau
Vidéocaz Games à Senlis
Tél. : 01 42 93 02 93

REDON
14, rue Notre Dame
Tél. : 02 99 71 23 36

MORLAIX
6, rue Haute
Tél. : 02 98 62 66 59

RESIDENT EVIL 2



NAGANO



GREENEYE RAY



BLOODY ROYAL



AEROFIGHTERS ASSAULT



HUNTER DESTINY



LES JOUEURS D'ABORD : LE FUN EN PLUS ...



PARIS

76, Bd Batignolles 75017
Tél. : 01 42 93 02 93

VPC TOP PRIX
01 42 93 02 93

VOUS AVEZ UN PROJET ?
CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.
TEL. : 01 42 93 02 93 - FAX : 01 42 93 01 98



CINÉ-TÉLÉ

■ DUKE FAIT SON CINÉ.

GT Interactive, 3D Realms et Treshold Entertainment viennent de signer un accord permettant à Treshold de gérer la franchise de Duke Nukem au ciné et à la télé. Qu'est-ce à dire ? Simplement que Treshold (qui s'occupe déjà de la franchise Mortal Kombat) pourra porter sur grand écran et en série télé live le mythique chasseur d'aliens. Ni date de sortie, ni scénarii éventuels n'ont été annoncés.

■ TEKKEN DANS LES SALLES OBSCURES.

Sony, Namco et Polygon Pictures ont investi pas loin de 60 millions de dollars et affichent un staff de 200 artistes pour porter Tekken au cinéma. Il est prévu que ce film de synthèse sorte au Japon l'année prochaine.

■ Y A UN BUG À LA TÉLÉ !

Après Sonic - qui, d'ailleurs, va avoir droit à une nouvelle série d'aventures animées, Sonic Underground -, c'est au tour de Bug de bénéficier de sa série télé. Entièrement conçus en images de synthèse, les treize épisodes, d'une durée de 30 minutes, seront diffusés aux States très bientôt.

■ L'HONNEUR DE STEVEN SEAGAL.

Mr Action d'Hollywood s'est exporté au Japon le temps de tourner une pub pour le jeu Deadly Honor sur Playstation. On essaie de vous dégouter des images...

■ GODZILLA PAR EA.

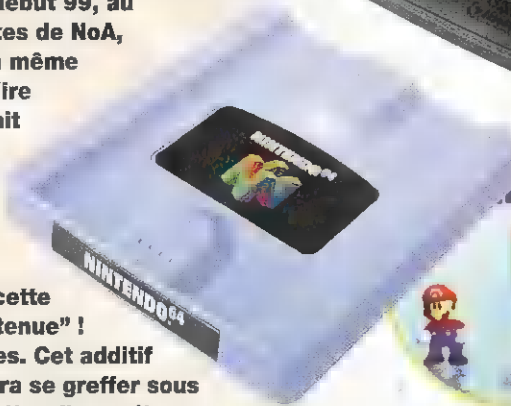
Columbia Tristar vient d'annoncer sa collaboration avec Electronic Arts en vue d'adapter le film Godzilla (à sortir cet été aux States) en jeu vidéo.



Le DD64

UNE NOUVELLE ARLÉSIEENNE ?

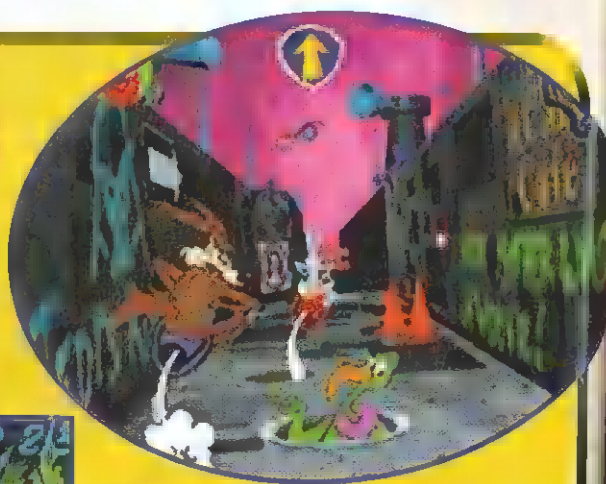
● La sortie japonaise de cet "addon" est une nouvelle fois repoussée à juillet et, comme de bien entendu, cela va décaler les plannings sur les States et l'Europe (où l'on ne verra pas le DD64 avant début 99, au mieux). Un des pontes de NoA, Georges Harrison, a même eu la franchise de dire que "Le DD64 devrait sortir aux Etats-Unis d'ici la fin de l'année. Mais vous pouvez avancer, en vous basant sur notre passif, que cette date ne sera pas tenue" ! Sans commentaires. Cet additif à la N64, qui viendra se greffer sous la console et permettra d'accroître ses capacités de stockage et de RAM, semble souffrir, à l'image de sa grande sœur, d'un manque crucial de softs. Or, Nintendo ne semble pas vouloir répéter les erreurs de Sega et de sa 32X... En attendant, Nintendo Japon a dévoilé la scène de présentation du DD64 (le "boot") : on y voit Mario sortir de derrière le logo N64 en train de



se solidifier, jouer avec, monter dessus, sauter, avant que le logo ne se déforme, grossisse... puis, non...

On pensait qu'il allait le faire, qu'il allait nous asséner son désormais célèbre "It's Me Mario". Ben non ! Il reste muet. Au moment où l'on insère un jeu, le logo change de couleur, se met à pétiller... et ça démarre ! Combien de temps faudra-t-il attendre pour le voir sur nos écrans ? Ça, c'est une autre histoire !

Looney Tunes Space Race



A lors qu'il vient de récupérer les droits de distribution exclusifs des produits de Canal+ Multimédia, Infogrames nous propose les premières photos de son jeu basé sur les persos de la Warner : Looney Tunes Space Race. Celui-ci vous permettra de choisir parmi quatre toons (Bugs, Daffy, Titi et Bip-bip) pour vous lancer dans une course poursuite délirante où tous les coups seront permis. Le prochain jeu basé sur les persos de la Warner (Tazmanian Express) sortira pour sa part au printemps 99.

Jeux de THE QU LE BON

● Premier véritable est un gros pa manquait au li peu, mais il y Deadlands: d magie, un cata plupart des "c distinctes. La de la Terreur, Noire, art du d proprement di conseils au vo intéressants (L monde. De qu la tronçonneuse

Adi



Jeux de rôles

THE QUICK & THE DEAD :

LE BON, LA BRUTE... ET LE MORT

● Premier véritable supplément en français pour Deadlands, Q&D est un gros pavé de 176 pages, qui présente globalement tout ce qui manquait au livre de base. A savoir : un background (on exagère un peu, mais il y a quand même de ça) ! Rappelons le principe de Deadlands : des cow-boys, des zombies, des savants fous, de la magie, un cataclysme, et plein d'autres trucs bizarres. Comme la plupart des "compagnons", Q&D est constitué de deux parties distinctes. La première concerne les règles additionnelles (gestion de la Terreur, nouvelles caractéristiques, utilisation de la Magie Noire, art du duel), et dans la seconde il est question du monde proprement dit, sous forme d'une gazette. On y trouvera des conseils au voyageur, des descriptions des lieux les plus intéressants (Labyrinthe, Deadwood) et une vue d'ensemble du monde. De quoi recycler vos westerns favoris, façon "Massacre à la tronçonneuse". Plutôt alléchant !



GROS SOUS

■ MEILLEURES VENTES JAP.

Pocket Monster (GB) caracole toujours en tête des meilleures ventes au Japon, avec plus de 3 650 000 exemplaires vendus à ce jour. Il est suivi de près par Final Fantasy VII, qui totalise plus ■ 275 000 unités, Derby Station (1,5 million), FF Tactics (plus de 1 million) et Minna No Golf (1 million également). Ne dit-on pas que tous les goûts sont dans la nature ? (source : Famitsu)

■ VENTES CUMULÉES.

Lorsque l'on cumule les ventes de softs par éditeur sur l'année 97 au Japon, on remarque que Squaresoft arrive en première position avec plus de 8 millions d'exemplaires, suivi par SCEI (plus de 5 millions), Nintendo (un peu moins de ■ millions), et enfin Bandai (avec plus de 2 millions). Namco, Capcom et Sega tiennent respectivement les sixième, septième et huitième positions avec environ 1 500 000 exemplaires vendus chacun.

■ CRASH PAS PRES DE SE CRASHER...

La fausse mascotte de Sony, Crash Bandicoot, peut sourire à pleine dents. Le cumul des ventes mondiales des deux épisodes dépasse les ■ millions d'exemplaires ! A noter toutefois, que le premier épisode ■ mieux marché que le second aux Etats-Unis et en Europe : à savoir, le premier s'est vendu à plus de 700 000

pièces en Europe tandis que le second n'a totalisé "que"

340 000

unités. Nous restons tout de même curieux de voir comment fonctionnera le Crash 3 (qui devrait être disponible en octobre en France).

Adidas Power Soccer 98

En parlant d'une nouvelle simulation de football. Avec la Coupe du monde qui approche à grandes foulées, les simulations ne se comptent plus ! Adidas Power Soccer 98 fait suite à Power Soccer 2 (ce qui n'est pas forcément une très bonne référence) et propose divers modes de jeu : arcade, simulation... Le jeu dispose d'une base de données de plus de 10 000 joueurs et de 2 240 combinaisons possibles de couleurs de cheveux, poids, tailles, et corpulences... une vraie folie ! 33 stades, 120 pays et 500 équipes ont répondu présents à l'invitation de ce troisième volet que Psygnosis annonce sans commune mesure avec le second épisode du nom.



Forsaken

On vous en parlait il y ■ deux mois, Forsaken est pratiquement terminé et devrait s'imposer comme la meilleure simulation du genre sur Playstation. Très proche du jeu Descent, Forsaken vous invite à prendre place sur une moto très évoluée, capable de se déplacer dans toutes les directions et à travers un univers tout en 3D. Placages de textures, effets de lumière en temps réel, armes nombreuses et variées, vitesse d'animation inédite, mode 2 joueurs sur le même écran... autant de bons points qui vont vous faire tourner la tête dès le mois prochain.



CURIOSITÉS

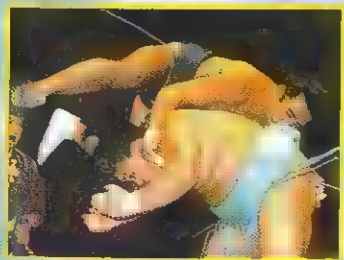
■ JE PÊCHE, TU PLANTES...

Natsume annonce deux nouveaux titres pour la N64 (courant III aux States) et il semblerait qu'il apprécie les genres un peu "space"... Le premier titre n'est rien d'autre que la suite de Harvest Moon (un RPG dans lequel vous jouez le rôle d'un fermier qui devra faire pousser ses plantations pour se marier). Le second, au titre explicite de Legend of the River King, vous proposera de jouer un pêcheur en quête de gros prises. On échappe de peu aux pastilles odorantes vendues avec le soft...

■ LE MILLION, LE MILLION !

"La Roue de la fortune", monument de la télé beauf, est disponible en version US sur N64. Tout y est : la potiche qui tourne les lettres, les commentaires énervants du présentateur... on se croirait presque sur TF1 ! Au moins, il devient clair que quand on est devant la N64, on est devant la télé !

■ UN PLAT DE CHOIX... Savent plus quoi inventer les Japonais... Après la pêche, les courses de chevaux, les simulations de trains, c'est au tour de la cuisine d'avoir sa simulation sur Playstation. Dans le principe, le jeu se situera entre Street Fighter, Parappa the Rapper et Bust-a-Move (le jeu de danse), et il semblerait que le mélange ne soit pas trop indigeste. Intitulé Cooking Fighter Hao, le jeu est prévu pour mai 98 au Japon.



■ 64 Oozumo. La N64 se fait une spécialité des jeux de niches. Ainsi ce nouveau jeu de Sumo, 64 Oozumo. Photo non contractuelle.

Technologie

CARTES-MÉMOIRES : LES PROJETS DE SEGA

Inventée par Nec pour sa PC Engine et sortie sous le nom de Tennokoe Bank, la carte-mémoire est devenue l'accessoire le plus couru de tout consoleux qui se respecte. Rumeurs et bruits de couloirs sur les projets de Sega.

La nouvelle génération de créatifs "soniciens" s'attaque à un melting-pot de projets plutôt intéressants : nouvelle portable, line-up pour la Katana, Tamagotchi spécial...

Ça bouillonne sévère, et le nouveau concept de carte-mémoire semble occuper pas mal d'équipes. Voici regroupés tous les bruits de couloirs concernant ce projet.

A l'instar du PDA de Sony, ces cartes semblent se présenter sous la forme d'un mini-Game Boy (deux fois plus petites, quand même) avec un écran LCD et de multiples boutons. Ces cartes auraient pour premier atout d'être "portables". En effet, bien des observateurs s'accordent à penser qu'elles bénéficieraient d'une certaine autonomie et permettraient de gérer ses sauvegardes "hors console". L'idée de base serait simple : proposer une interaction entre le monde de l'arcade et celui des consoles ! Vous pourriez ainsi intégrer vos réglages personnels dans une borne d'arcade et activer tous les personnages cachés gagnés précédemment, chez vous bien au



chaud. Et inversement.

Les deux partenaires de Sega, NEC et Microsoft, pensent élargir le domaine de cette interaction. On peut alors s'attendre à tout :

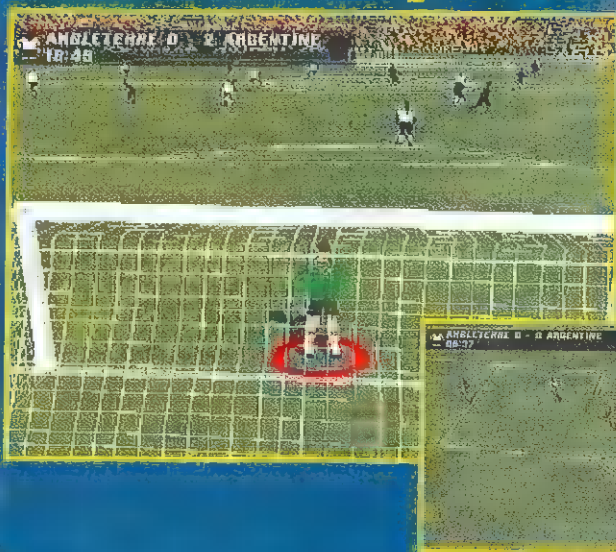
Memory Card Pager, Memory Card Tamagotchi... Les rumeurs les plus avant-gardistes parlent de sauvegardes évoluant sans cesse et de petites créatures virtuelles

intégrées dans le programme. Bref,

cela risque d'aller très loin ! Sega semble vraiment miser sur cette "technologie d'avenir". Destinées tout d'abord à la Saturn, ces cartes auraient un rôle primordial à jouer dans l'avenir de la prochaine console de Sega, la Katana.

La représentation ci-dessus de cette hypothétique carte-mémoire est bien évidemment imaginaire.

Match Day 3



Quel parmi vous se souvient d'un jeu de football intitulé Match Day, sorti sur ordinateurs

Amstrad et ZX Spectrum au début des années 80 ? Pas grand-monde, n'est-ce pas ? Pourtant, Acclaim a décidé de faire revivre ce mythique jeu de foot : nous propose une version Playstation entièrement relookée au goût du jour. Désormais en 3D, Match Day inclut la plupart des équipes qui évoluent à travers le monde : Etats-Unis, France,

Angleterre, Brésil... Avec toutes leurs stars qui font rêver. Plusieurs vues sont disponibles : tout instant ralenti est proposé quand un but est marqué. Coup d'envoi dans quelques semaines.

GAME

Centre Commercial

Tél. : 01 39 55 19 2

Lundi : 10h-20h

Mardi au vendredi : 10h-19h

Samedi : 10h-19h

Espace St Quentin

Tél. : 01 30 77 13 4

Mardi au vendredi : 10h-20h

Samedi : 10h-20h

Centre Comm

Tél. : 01 30 75 95 42

Mardi au jeudi : 10h-20h

Vendredi : 10h-20h

Samedi : 10h-20h

Grand Place

Tél. : 03 20 13 92 92

Mardi au samedi : 10h-20h

M. L. HENRI HENRI

Centre Commercial

Tél. : 04 50 20 86 06

Mardi au jeudi : 10h-20h

Vendredi : 10h-20h

Samedi : 10h-20h

Centre Commercial

Hall de Beffroi

Tél. : 03 22 91 73 33

Mardi au vendredi : 10h-19h

Samedi : 9h-19h

• CONSOLE OCCAS

Accessoir

- MANETTE TURBO
- MEMORY CARD 8 MEGA
- ACTION REPLAY 3/1

Neuf

- BUST A MOVE 3
- CROC
- DIE HARD TRILOGY
- DISCOWORLD 2
- DUKE NUKEM
- FIFA 98
- FIGHTER MEGAMIX
- JURASSIC PARK 2
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NASCAR 98
- NBA ACTION
- NBA LIVE
- RESIDENT EVIL
- SEGA TOURING CAR
- WINTER MEAT
- WORLD WIDE SOCCER

Date de validité :/...../..... Signature :

DIVERS

■ COUP DE POUCE

Vous êtes sur Paris et vous souhaitez trouver des jeux d'import neufs ou d'occasion (c'est assez rare pour être signalé...) ? Faites donc un tour chez Power Games, 31, rue de Reuilly, dans le 12^e (01 43 79 12 22). Le Panda est un (gros) fidèle (où croyez-vous qu'il dégote ses tests import ?), et comme leur acte en vaut la peine, on leur renvoie l'ascenseur.

■ C'EST-UN-ANGE !

Alléluia mon frère. Non, tu ne rêves pas ! Le Tamagotchi descend des Cieux. Alléluia ! Bandai nous a pondu un ange ! La créature bouffe des gâteaux à longueur de temps, ne cesse de jouer avec les étoiles et, comme d'hab, souille ton écran de "saints popos". Il est dispo en quatre coloris et doté de treize transformations (dont quatre cachées). Tamagotchi Angel est asexué (la copulation n'est donc toujours pas de mise). La morale est sauve...



■ SONT FOOT OU QUOI ?

L'association, Les Félés du Joystick, organisera un tournoi de foot le 10 mai 98 à la MJC de Vincennes (94). Le jeu sur lequel les 96 participants s'affronteront n'a pas encore été arrêté (Fifa 98 ? ISS 2 ?...). Si vous êtes intéressé, joignez Olivier ou Guillaume à l'association (01 48 08 16 17).

■ PETIT FRÉROT.

Le numéro 4 de Nintendo Magazine (mag que vous êtes 80 000 à vous arracher tous les deux mois) est une bombe ! ■ plus des soluces de Diddy Kong Racing (part 2) et de Yoshi's Story, vous trouverez un topo complet sur Zelda 64 et les tests de toutes les nouveautés N64. En cadox : le porte-clefs Donkey Kong (cinq modèles différents !). Mais, il n'est pas possible de vous offrir de cartouche de démo...



Pro Foot Contest 98

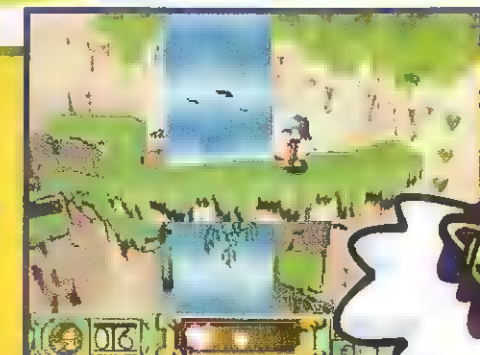


Sixième des équipes nationales. 24 joueurs par équipe. 250 mouvements différents pour les joueurs, la licence de deux joueurs français (Desailly et Deschamps) : il n'y a pas à dire Z-Ang n'a pas chomé. La grosse particularité du jeu est de proposer un système de tir au but avec cible, et un jeu sans commentaires pour que vous ayez vraiment l'impression d'y être (facile...). Le jeu est en haute résolution, la Motion Capture a évidemment fait des merveilles, et les stratégies et placements possibles sur le terrain sont très nombreux. Bref, voilà un nouveau jeu de foot qui ne se présente pas si mal.

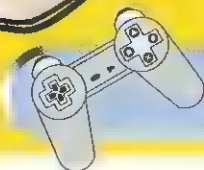
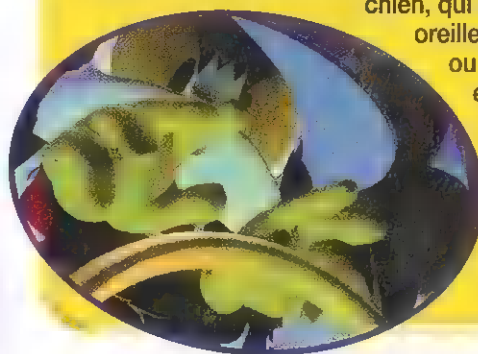


Klonoa

L'un des jeux de plates-formes les plus trognons de la Playstation arrive enfin en version officielle. Pour mieux vous situer la bête, imaginez un Pandemonium! avec des graphismes en 3D plus enfantins. Le héros est un simili-



chien, qui peut se servir de ses oreilles pour voler un petit moment ou qui peut attraper ses ennemis et s'en servir pour sauter plus haut. Les séquences cinématiques sont incroyables, le jeu vraiment adorable et la durée de vie pour le moins conséquente. A voir.



Jeux de rôles

COMBATS & TACTIQUES : POURQUOI FAIRE SIMPLE...?

● Les Player's Option sont de gros bouquins cartonnés réservés aux fans invétérés d'AD&D. Soyons honnête : en théorie, vous n'avez besoin pour jouer que du guide du joueur, du guide du maître et du manuel des monstres. Tout le reste est bonus - un bonus qui peut parfois revenir très cher, mais pourquoi ne pas investir à fond une fois qu'on est lancé ? Quoi qu'il en soit, "Combats & Tactiques" n'est pas le volume ■ plus sensationnel de la série. On y trouve des règles de

baston assez compliquées lorgnant du côté du jeu avec figurines, et tout un tas d'options du style combat à mains nues, liste d'armes et d'armures, stratégies guerrières des principales créatures, etc. De deux choses l'une : soit vous êtes branché "combat", et ce manuel est pour vous. Soit vous êtes plutôt "roleplaying", et cet ouvrage, fort bien conçu, n'apportera rien à vos parties.



Extrait du règlement : sur Playstation, 240 ca 08.36.68.11.41. Les ga demande écrite à : Con

CONSOL

et "Playstation", marque

CONCOURS

**Avec Pro Pinball Timeshock
et X-Energy Drink,
survoltez votre flipper !**



timeshock!



A GAGNER

**1er au 10e prix : 1 jeu Pro Pinball Timeshock!
et 1 mois de boisson X-Energy Drink***

**11e au 60e prix : 1 tee-shirt
Pro Pinball Timeshock!**

**61e au 160e prix : 1 stylo ressort
Pro Pinball Timeshock!**

**POUR
PARTICIPER**
Jouez en direct par
téléphone au
08.36.68.11.41*
jusqu'au
23 avril 1998.



24 canettes par gagnant
Utilisation recommandée :
une canette par jour maximum.

* 08.36.68 - 2.23 FTTC / min

Extrait du règlement : Ubi Soft et Consoles + organisent un concours du 25/03/98 au 23/04/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté de 10 jeux Pro Pinball Timeshock sur Playstation, 240 canettes X-Energy Drink, 50 tee-shirts Pro Pinball Timeshock et 100 stylos Pro Pinball Timeshock. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41. Les gagnants seront déterminés d'après les 160 meilleurs scores. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Pro Pinball, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.



et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. ©1997 EMPIRE INTERACTIVE. Tous droits réservés. Toutes les marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.

GROS SOUS

■ SONY FANFARONNE

1,6 million de consoles vendues en France, 8,5 millions en Europe, 30 millions dans le monde... Que voulez-vous faire contre ça ? E bien que faut-il en penser quand on apprend (d'après Sony, ce qui n'engage que lui) qu'il a vendu 200 millions de jeux dans le monde ? Rien. On se tait. Reste que Nintendo ne le voit pas du même œil et avance que le chiffre de 30 millions de consoles représente le nombre d'unités vendues aux détaillants et non aux consommateurs. Nuance...

■ EIDOS JUBILE

La fin de l'année a été prospère pour Eidos, puisque la firme annonce avoir réalisé des revenus trois fois supérieurs à ceux de l'année précédente (130,08 millions de dollars contre 51,36 millions en 96). Les bénéfices ont également triplé pour passer de 10,72 millions de dollars à 29,28 millions en 97. La raison de ces excellents résultats ? Fighting Force, Championship Manager et Tomb Raider II, évidemment.

■ SEGA INVESTIT

Pour la sortie de la Katana, sa nouvelle console, en septembre 1999 aux États-Unis, Sega disposera d'un budget promotionnel de 100 millions de dollars environ... Cela peut paraître énorme, mais comparé aux 30 millions de dollars que Nintendo a investi dans la campagne de pub pour son jeu Diddy Kong Racing, ce budget apparaît tout d'un coup dérisoire !

■ ACCLAIM ET TCI SE SÉPARENT

TCI - un câblo-opérateur américain - vient de rompre les doux liens conjugaux qui le liaient à Acclaim, en revendant les 4,3 millions de parts qu'il détenait dans la société de jeu vidéo. Il faut dire qu'Acclaim n'est pas au mieux.

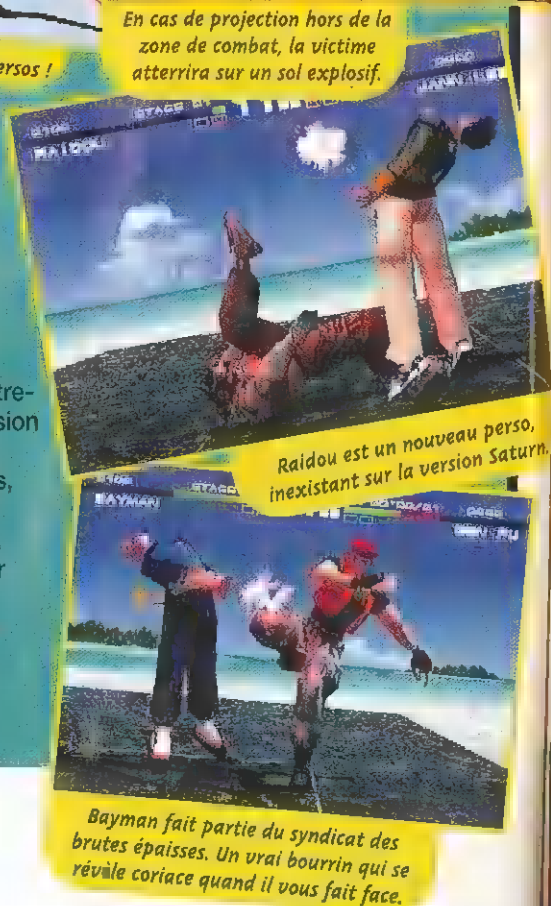


Dead or Alive

Matez un peu la taille des persos !

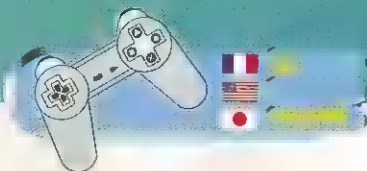
En cas de projection hors de la zone de combat, la victime atterrira sur un sol explosif.

Sorti sur la Saturn il y a quelques mois, Dead or Alive avait complètement chamboulé le petit monde de la baston sur la 32 bits de Sega. C'est donc avec un certain empressement que cette version Playstation a vu le jour, et elle a de bonnes chances de figurer aux côtés des plus grands titres de cette console. Dead or Alive ressemble par son principe à Virtua Fighter. Un poing, un pied et une garde suffisent pour enchaîner des Combos hallucinants, avec chopes, contre-chopes et prises de membre (c'est pas sale). Cette version Playstation a été complètement retravaillée. Entre les nouveaux combattants et les nouvelles tenues, on remarque que les personnages sont beaucoup plus grands que sur Saturn. Près des trois quarts de l'écran, c'est un record, d'autant que cela ne semble pas influencer sur la fluidité de l'ensemble. Dead or Alive sent le bon jeu... alors patientez jusqu'au mois prochain.



Raidou est un nouveau perso, inexistant sur la version Saturn.

Bayman fait partie du syndicat des brutes épaisses. Un vrai bourrin qui se révèle coriace quand il vous fait face.

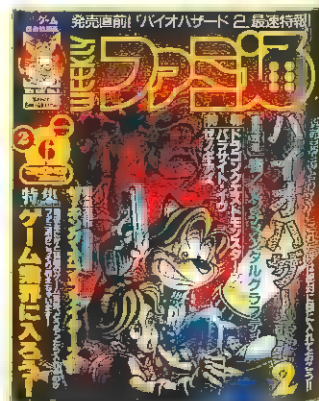


Enquête

DIS-MOI COMMENT TU JOUES...

- La bible nippone des jeux vidéo, "Famicon Tsushin", réalise fréquemment des sondages sur le jeu et ses dérivés. Voici les résultats de l'un d'entre eux, réalisé auprès de ses lecteurs dans son numéro daté du 6 mars.
- Lorsqu'ils parlent de la Playstation : 82% des joueurs disent Playsté ; 9% disent PS.
- Pour les RPG : 47% disent Roleplay, 43% disent RPG.
- Pour Final Fantasy : 91% des gens disent FF, et 9% disent FaiFan.
- 71% des joueurs regardent les intros des jeux, 19% les zappent.
- 63% des joueurs de RPG achètent d'abord les armes, tandis que 20% achètent en priorité des objets défensifs.
- 77% des joueurs d'arcade tiennent la manette par la gauche, 12% par la haut, et 11% par le bas.

- 57% des sondés jouent à leurs softs sans Guide Book, et 22% avec.
- 54% des joueurs pratiquent assis sur le sol, 26% couchés sur le côté, et 15% assis sur une chaise.
- 70% des joueurs placent le CD puis allument la machine et 15% font l'inverse.
- 13% des sondés jouent avec un casque sur les oreilles. 77% sans.
- 77% des joueurs ne jettent pas la bande placée sur le côté d'un CD japonais neuf lorsqu'ils l'achètent. 22% la jettent.



Événement LA COULEUR SOR ET B

• Vous en avez plus de huit à l'effet d'annoncer Game Boy color. Cette nouvelle aux alentours Japon. Les ventes devraient suivre peut d'ores et avoisinant les qu'est-ce que Boy, mis à part capable d'affirmer. Bien des choses pourra lire tout ludothèque se pourra les couleurs 10 couleurs. Deuxièmement "cette technologie d'extensions de compatibilité et que l'on peut caméra couleur

KATANA

Événement

LA GAME BOY COULEUR SORTIRA BEL ET BIEN !

● Vous en avez révé ? Nintendo l'a fait. Après plus de huit ans d'attente, papa Mario vient en effet d'annoncer officiellement l'existence de la Game Boy couleur !

Cette nouvelle portable devrait être vendue aux alentours de 400 francs dès cet été au Japon. Les versions françaises et américaines devraient suivre d'ici la fin de l'année et l'on peut d'ores et déjà tabler sur un prix avoisinant les 500/600 francs. Mais au fait, qu'est-ce qu'elle a vraiment de plus cette Game Boy, mis à part un écran LCD conçu par Sharp, et capable d'afficher 56 couleurs simultanément ? Bien des choses... Premièrement, cette Game Boy pourra lire tous les anciens jeux GB (dont la ludothèque se compte en milliers de titres), et pourra les coloriser grâce à une palette de 10 couleurs (Zelda GB en couleurs... l'hallu !). Deuxièmement, Nintendo nous a fait entendre que "cette technologie a été conçue en vue d'extensions futures". Entendez par là que la compatibilité avec la Nintendo 64 sera de la partie et que l'on pourrait bien voir débarquer une caméra couleur au plus vite ! Troisièmement



l'autonomie de la bête est fixée à 10 heures. On ne sera donc pas obligé de changer les piles tous les quarts d'heure... C'est-y-pas tentant ? Rien n'a été, par contre, annoncé quant à la résolution de l'écran, la date de disponibilité, ou sur le nom des premiers jeux spécifiquement développés pour cette nouvelle portable. On sait néanmoins que cette Game Boy devrait être de la même taille que la Game Boy Pocket. La Game Boy rétroéclairée, qui devrait être commercialisée prochainement a bien du souci à se faire. Non ce n'est pas un poisson d'avril !

■ ÉDITEURS JAPONAIS

Hudson, T&E Soft, Ascii, Capcom, Konami, Artdink, MCS Masaya, JVC/Victor, Warp, Microcabin, Climax, Compile, Enix, Human, Konami, Genki, Atlus, GameArts, Imagineer, Treasure Software, Taito, Acclaim Japan, et NEC HE sont les premiers éditeurs/développeurs japonais à avoir confirmé leur volonté de produire pour la futur 64 bits de Sega. A l'heure où vous lirez ces lignes, ils devraient avoir reçu le premier kit de développement.

■ ÉDITEURS/DÉVELOPPEURS HORS JAPON

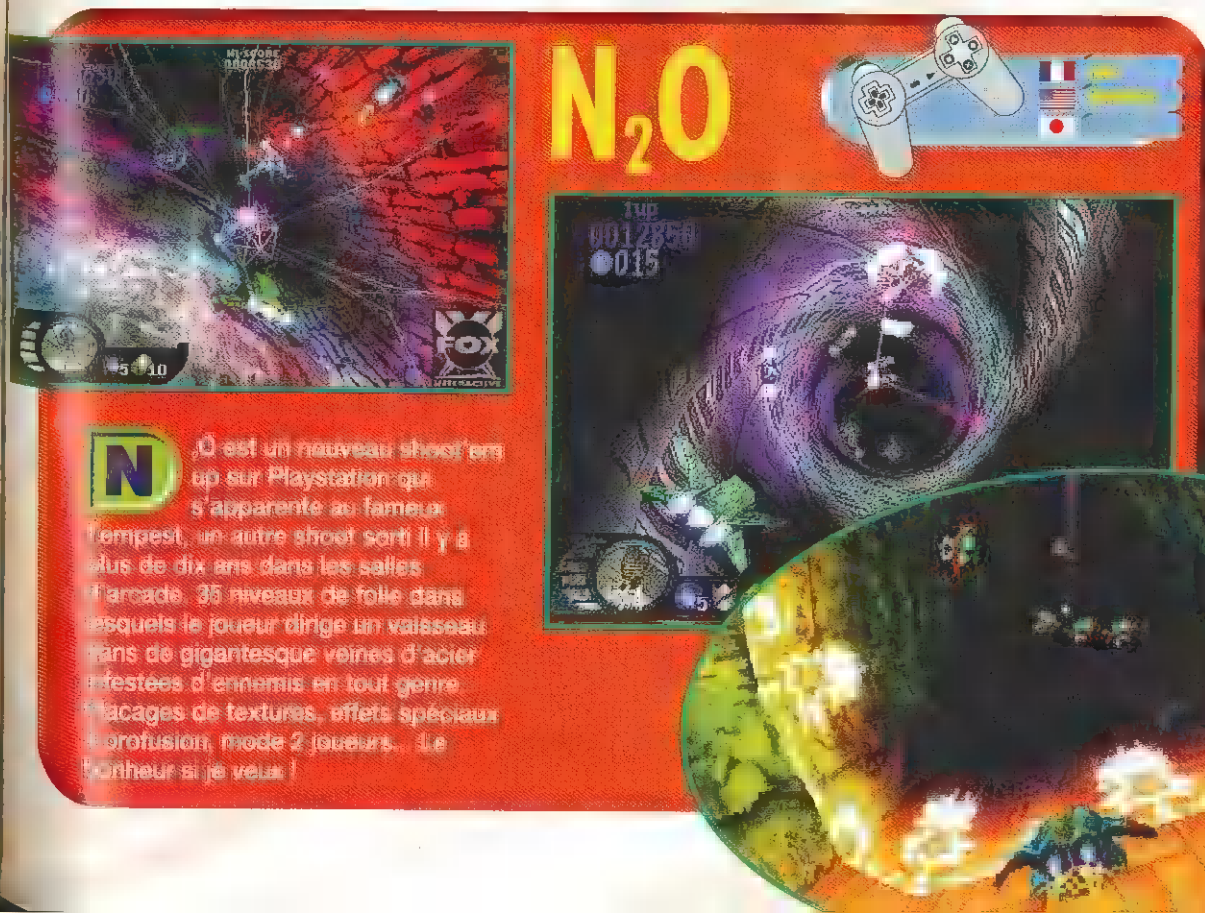
Voici la liste, non exhaustive, des éditeurs/développeurs hors Japon qui devraient réaliser des jeux pour la Katana : Acclaim (Iguana), Argonaut, Core Design, Electronic Arts, Epic Megagames, Fox Interactive, Gremlin, Id Software, Infogrames, Interplay, Kalisto, Lobotomy, Midway, No Cliché, Odd World Inhabitants, Shiny, Warner Bros Interactive...

■ CARTE D'ARCADE KATANA.

Sega a confirmé son intention de mettre au point une carte d'arcade basée sur la technologie Katana/Power VR. Date de sortie provisoire : juillet au Japon.

■ KATANA (ENCORE).

La nouvelle carte mémoire qui sera utilisée pour la Katana pourrait se brancher sur le pad, comme pour la Nintendo 64. C'est grâce à l'écran LCD, de 160 x 120 pixels, que les joueurs pourraient changer les options du jeu sans que l'adversaire soit au courant. Vous avez dit déloyal ?



N2O est un nouveau shoot'em up sur Playstation qui s'apparente au fameux Tempest, un autre shoot sorti il y a plus de dix ans dans les salles d'arcade. 35 niveaux de folie dans lesquels le joueur dirige un vaisseau dans de gigantesques veines d'acier infestées d'ennemis en tout genre. Macages de textures, effets spéciaux, profusion, mode 2 joueurs. Le bonheur si je veux !

TOKYO GAME SHOW

■ QUAND, OU, COMMENT ?

Grand-messe du jeu vidéo nippon, la deuxième édition du TGS de l'année se déroulera les 21 et 22 mars. La date choisie n'est pas innocente puisqu'elle correspond à la fin de l'année scolaire et fiscale au Japon. L'organisateur, le CESA, annonce la présence de plus de 100 éditeurs et la présentation de plus de 500 jeux... On note déjà une écrasante majorité de titres Sony alors que l'équilibre Sega/Sony était jusqu'alors respecté...

■ DU CÔTÉ DE CHEZ SONY.

Sony est le principal partenaire du TGS et les jeux pour sa console brilleront surtout chez les éditeurs tiers. Namco présentera Tekken 3, quelques jours avant sa sortie. Square exposera ses Parasite Eve, Bushido 2, Soukaigi, et son nouvel action/RPG, Brave Fencer Musashider. Tandis qu'Enix dévoilera enfin son Star Ocean 2. On en passe et des meilleurs..

■ DU CÔTÉ DE CHEZ SEGA.

L'attraction principale de Sega sera très certainement Sakura Taisen 2 (un wargame malheureusement inconnu chez nous) et toute sa partie arcade. Capcom annonce pour sa part la présentation sur Saturn de Dungeons & Dragons, Super Adventure Rockman, Pocket Fighters et Vampire Savior. Et il n'est pas exclu que Sega sorte quelques surprises de ses cartons (la Katana ?).

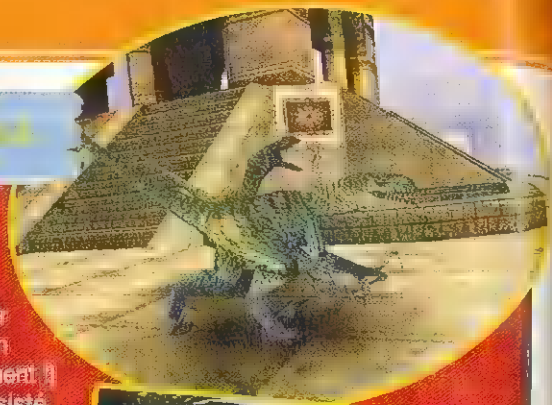
■ NINTENDO, GRAND ABSENT

Nintendo boude le salon mais les éditeurs tiers devraient se charger d'alimenter les présentations N64 et GB. Ainsi, Takara annonce Choro Q 64, et Enix devrait présenter Dragon Quest Monster sur Game Boy. Bref, Kagotani San vous fera un compte-rendu complet le mois prochain. A ne louper sous aucun prétexte !

Turok 2



Voici donc les premières images de la suite des aventures du chasseur de dinosaures sur N64. On ne sait malheureusement rien de son contenu (décidément !) mais on n'a pas résisté au plaisir de vous offrir ces quelques visuels récoltés sur le site de Next Generation. De nombreuses rumeurs laissent à entendre qu'Iguana pourrait adapter son Doom-like verdoyant sur Katana.



WarGames



Virtual Chess 64



Virtual Chess 64 est un jeu de stratégie pour N64. Il permet de jouer à l'échec en 3D. Le jeu est très simple à prendre en main et permet de jouer en ligne ou en local. Le jeu est très agréable à jouer et permet de passer un bon moment.

Avec Fighting Force prépare-toi pour le beat them de combat en 3D tu n'en as jamais

Bulletin à m Consoles

☐ OUI, je m'ab au tarif de 399 Je recevrai le jeu (dans un délai de 6 Nom : Prénom : Adresse : Code postal : ☐ Je joins mon règle ☐ Je préfère régler p Date d'échéance : Vous pouvez acquérir sépa

EN DÉVELOPPEMENT

■ PROJECT X

Le développement de cette nouvelle console 64 bits réalisée par VM Labs est presque terminé. Les rumeurs les plus récentes laissent à entendre que Philips et Motorola envisageraient de fabriquer chacun la leur. A l'instar de feu la 3DO, la Project X est un standard. N'importe quel constructeur peut donc fabriquer son propre modèle.

■ DAIKATANA 64

Les équipes de Ion Storm chargées de développer ce "Doom-like absolu" seraient intéressées par le moteur de Quake 64 (ID Software), pour porter plus facilement ce Daikatana 64 sur la bécane de Mario. Pour l'instant, nous n'avons pas vu grand-chose de Quake 64. On ne se permettra donc pas de porter un jugement, mais est-ce vraiment une bonne idée ?

■ EXTREME G 2

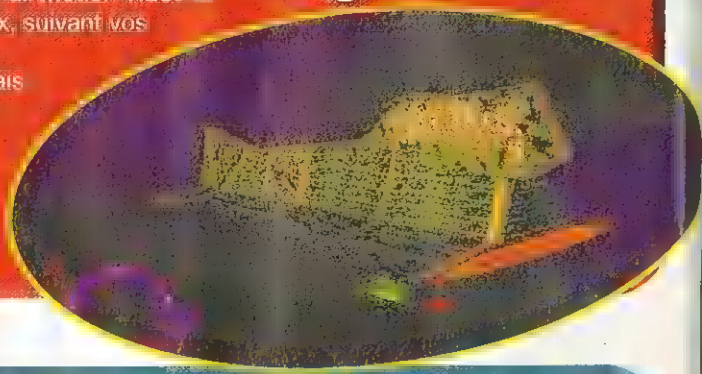
Ce sera l'équipe qui a développé le premier épisode qui se chargera de cette suite. Le jeu tiendra sur une cartouche de 16 Mb (deux fois plus que la première mouture) et proposera 32 circuits ainsi que 16 motos différentes. Pas de date de sortie pour l'instant.

■ NAMCO ET SONY

Namco est de plus en plus impliqué dans le hardware de Sony. Outre le System 11, l'éditeur a conçu la manette avec module de vibration pour Sony (le dual Analog Controller, qui sera compatible avec Tekken 3).

Colony Wars 2 : Vendetta

Colony Wars 2 : Vendetta, est annoncé pour la fin de l'année. Le scénario aurait été approfondi. L'histoire est censée se dérouler cent ans après les guerres du premier épisode. Selon certaines sources, le jeu disposerait de 19 niveaux, de 4 vaisseaux évolutifs, de plus d'armes (une grosse vingtaine) d'une trentaine de scènes en Full Motion Video de plusieurs fins possibles (on parle de six, suivant vos actions) vos choix. La musique a bien évidemment été entièrement remaniée. Mais c'est graphiquement que le jeu a le plus évolué : les couleurs sont plus riches, les effets spéciaux plus prononcés et l'on parle de plus de 75 modèles de vaisseaux différents. Ah, les jolies Colony de vacances...



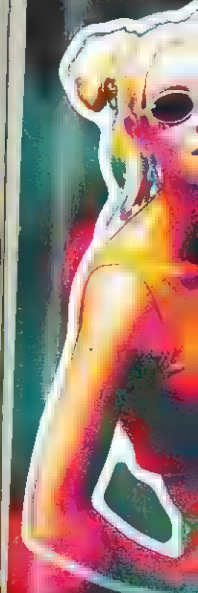
Le Cinquième Élément

Kalisto semble apprécier les jeux d'action en 3D à la Tomb Raider. Après le très sanglant Nightmare Creatures, la société s'attaque à un projet d'une autre envergure : l'adaptation du "Cinquième Élément" sur Playstation. Avec le soutien de la Gaumont Multimédia et de la fille de Moebius, Hélène Giraud, le jeu s'annonce très spectaculaire. Plus qu'une simple adaptation, le Cinquième Élément, le jeu, est une extension du film et proposera des séquences inédites. On trouvera, par exemple, une scène dans un commissariat de police ou encore une autre dans les bas-fond de la ville. Deux personnages sont disponibles, LeeLoo ou Korben, et chacun dispose de ses propres caractéristiques : agilité, niveau d'armement... A vous de faire le bon choix pour traverser les quinze niveaux du jeu.



Duke Time To Kill

Faire découvrir à Duke l'univers de Lara, tel était le pari de 3D Realms en concevant ce nouvel opus. Le personnage est vu de dos et sera équipé d'un système de visée particulier pour éradiquer les aliens (maintenant en 3D). On ne sait pas grand-chose sur le nombre de niveaux, l'armement et tutti quanti, mais on peut déjà vous assurer que ça bouge bien et que l'humour tient toujours une large place.



teenage line



"TEENAGE LINE"

c'est le numéro de téléphone N° 1

chez les
Teenagers qui
aiment bouger

et s'éclater!

Une fois en ligne, tu pourras t'éclater
avec tous les mecs et les nanas

qui seront
connectés en même
temps que toi

sur le service.

(C'est le plus gros forum de France !)

N'appelle pas, c'est vraiment trop coool pour toi !



08 36 68 47 48

LE NUMERO QUI FAIT PEUR

DES CENTAINES
DE CADEAUX
A GAGNER



08 36 68 22 98

Trop cool!

Que vas tu gagner
en 30 sec ?

UN SCOOTER ?



UNE N64 ?



T-SHIRT SIMPSONS ?



RIEN ?



pour le savoir, appelle vite !!!

08 36 66 00 00

(C) AB 3,71 F/APPEL



MARS ATTACKS

08 36 68 91 00



LUCKY LUKE

08 36 68 00 05

© 1,2,3 MULTIMEDIA - 2,23 F/MN



MATT GROENING

LE JEU
Où TU
GAGNES!

THE SIMPSONS

08 36 68 00 23

THE SIMPSONS © 1996 - 20th Century Fox Film Corp



X

SCULLY & MULDER
AU BOUT DU FIL...

AUX FRONTIÈRES
DU REEL

DES MULDER-DE TRADING-CARDS « COLLECTOR »

08 36 68 30 60

AU ROYAUME DES RPG

■ OTHER XENO-DRAGON

Les RPG portés par la vague salvatrice de FFVII sortent à la pelle aux Etats-Unis et ne vont pas tarder à envahir l'Europe. Konami annonce la sortie très prochaine d'Other Life Azure Dreams aux Etats-Unis (en mai/juin chez nous). Squaresoft USA ■ d'ores et déjà mis en place une page Internet consacrée à Xenogears (ce qui laisse présager une sortie ricaine très proche). Quant à Enix, il va commercialiser son Dragon Quest VII dans le courant de l'été (toujours aux USA). Il ne reste plus qu'à attendre...

■ SUIKODEN REHAUSSE

La version Saturn de Suikoden, disponible le 26 mars au Japon, devrait comporter moult séquences inédites par rapport à la mouture Playstation. Les développeurs parlent d'un colisée où il serait possible de se battre pour dégouter divers objets ainsi que de nombreux sous-jeux supplémentaires.



■ FINAL FANTASY V RELOOKÉ

La nostalgie va embuer les yeux de certains... Final Fantasy V, sorti sur Super Nintendo à l'époque, est prévu pour le printemps 98 sur Playstation. Contrairement au quatrième volet, celui-ci bénéficiera d'un relookage, avec entre autres, des scènes cinématiques usant de la Motion Capture. De quoi satisfaire les blasés, d'autant que cet épisode est l'un des plus mythiques de la série...

Breath of Fire III

Le jeu de rôles fétiche de Capcom arrive en version 32 bits et tout en français. Vous allez enfin vous délecter du doux fumet de l'haleine d'un dragon et surtout piger ce qu'il baragouine...



Votre équipe est constituée de trois personnages au maximum.



De nombreux sous-jeux parsèment votre route.



Lors du déplacement sur la carte, vous pourrez établir un camp qui vous permettra de sauvegarder.

Dévastateur... vous avez dit dévastateur ?

D jouable dans la version nipponne, Breath of Fire II, à l'instar d'Alundra, profite de la vague initiée par Final Fantasy VII pour sortir en version officielle entièrement traduite. Le jeu n'a rien perdu de ses attraits et contient des énigmes bien consistantes, une multitude de sous-jeux, et des personnages polymorphes qui constitueront votre équipe. En plus du héros, passé maître dans l'art de se métamorphoser en dragon, certains personnages se transformeront en monstres surpuissants pendant les combats. Les affrontements et options se gèrent à l'aide d'icônes, et l'univers parcouru est tout en 3D (la caméra pivote autour du perso) et les musiques sont pour le moins enchantées. Un RPG à part, bien conçu et très long, qui devrait contenter bien des fans.

Certaines transformations sont pour le monstre...

Le système d'icônes est...

LA GAMME PLATINUM

■ KÉZAKO ?

Les jeux vidéo sont chers, on ne vous apprend rien. La gamme Platinum se propose de vous faire économiser quelques pépètes. Elle est constituée de jeux neufs vendus aux alentours de 150 francs, soit moins de la moitié de leur prix d'origine. Certes les titres datent un peu, mais on trouve parmi eux quelques perles qui, les mois passant, n'ont rien perdu de leur éclat. Joueurs friqués s'abstenir...

■ COMMENT Y ENTRER ?

Les conditions pour figurer dans la gamme Platinum de Sony sont les suivantes : le jeu doit s'être vendu à un minimum d'exemplaires (ce chiffre varie selon la date de sortie, mais se situe entre 100 000 ■ 150 000) et doit avoir moins d'un an. Reste ensuite à l'éditeur à payer les royalties habituelles au géant nippon. Les marges sur ce genre de produits sont ridicules, mais le principe permet de liquider les stocks et de faire connaître son jeu (qui propose fréquemment une suite...).

■ LES TITRES DISPONIBLES

Air Combat (Sony)
Command & Conquer (Virgin)
Crash Bandicoot (Sony)
Destruction Derby et Destruction Derby 2 (Psygnosis)
Die Hard Trilogy (EA)
Fade To Black (EA)
Fifa 96 (EA)
International Track'n Field (Ubi Soft)
Micromachines V3 (Codemasters)
Pandemonium! (en projet)
Porsche Challenge (Sony)
Rayman (Ubi Soft)
Ridge Racer
Revolution (Sony)
Road Rash (EA)
Soul Blade (Sony)
Soviet Strike (EA)
Tekken et Tekken 2 (Sony)
Tomb Raider (Eidos)
Toshinden (Sony)
WipEout et WipEout 2097 (Psygnosis)



Bédé

LA MALLE DE TIBURCE...

● Notre confrère Tiburce Oger, dont on retrouve chaque mois une illustration dans le Courrier de Consoles+, vient de publier en tant que scénariste "La Malle écarlate", premier tome de la série des "Neuf Têtes", aux éditions Les Humanoïdes associés. Au cœur d'une guerre civile qui ensanglante la Franslavie, Delphius Riquetti, gentilhomme marquis, découvre en investissant le quartier général ennemi une malle contenant neuf têtes conservées dans du formol, dont une n'est autre que celle de son père... Dès lors, sa vie et son destin basculent. Vendu 79 francs dans toutes les bonnes librairies.



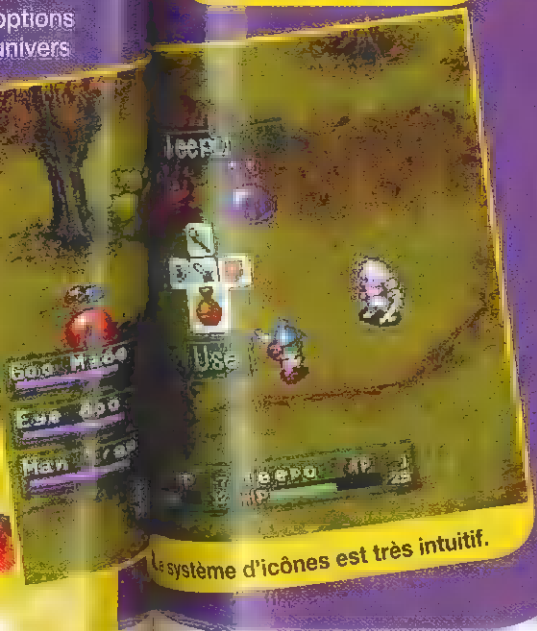
Vidéo

X-FILES : MULDER EST-IL MORT ?

● C'est du moins ce que laisse envisager le dernier épisode de la quatrième saison... Avec "Redux", le dossier 9 (129 francs), PFC Vidéo répond à la question que tout le monde se pose depuis un certain soir de novembre 1997. Cette cassette vidéo regroupe le dernier épisode de la quatrième saison et les deux premiers épisodes de la cinquième, encore inédite en France. La conspiration au cœur du FBI s'étend, la présence de "l'homme à la cigarette" et de la sœur de Mulder se font plus pesantes, un agent du FBI se livre à des révélations stupéfiantes, le cancer de Scully ne cesse de se développer... Cette cinquième saison s'annonce exceptionnelle. Également disponible à la vente depuis le 18 mars dernier, le coffret de l'intégrale de la troisième saison (5 cassettes, 499 francs) en tirage limité et numéroté. Enfin, le dossier 10 "Emily" est déjà annoncé pour le 6 mai prochain. Scully apprend qu'elle est mère d'une petite fille de trois ans... alors qu'elle n'a jamais accouché ! Tu le crois ça ?



Certaines transformations sont pour le moins monstrueuses.



Le système d'icônes est très intuitif.

AU ROYAUME DES RPG

LE CHOCOBO

PARASITE

Il semblerait que Sony US s'occupe de la distribution des deux prochains titres de Square sur Playstation, Parasite Eve et Chocobo Mysterious Dungeons. Aucune date de sortie n'est avancée mais il y a de fortes chances pour que ces produits ne traversent pas l'Atlantique à la nage et qu'on les repère sur les étals français dans le courant de l'année.

■ PANZER PHANTASY

Alors qu'aux Etats-Unis, on attend pour avril le cinquième opus de Phantasy Star, ainsi qu'une compil des anciens titres de cette même série, Azel Panzer Dragoon RPG sera disponible, toujours en américain, dès la fin mars. La sortie française est pour sa part fixée au mois de juin.

■ ESP SUR PLAYSTATION

L'éditeur/développeur vient d'annoncer le développement de Lunar et Slayer Royal sur... Playstation ! Aucune date de sortie annoncée.

■ FORCE BRILLANTE ■

Sega France vient d'annoncer que Shining Force III sortira en version officielle (texte en anglais) au mois de juin sur Saturn.

■ REVE DE DRAGON

Dragon's Dream, le RPG on-line de Sega permettant à 5 000 joueurs d'être présents dans le même monde, va également sortir sur PC au Japon.



Banc d'essai

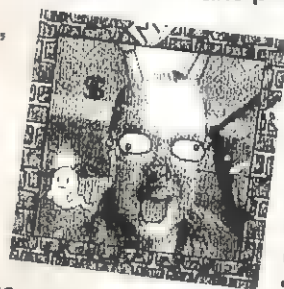
LA POCKET CA

Nous vous avons déjà abondamment parlé de cette caméra, mais cette fois nous avons mis nos mimines dessus et nos minois devant. Alors, gadget pour "nombrilistes dinettophiles" ou véritable révolution ludique ? On ne vous cache rien.



La Pocket Camera n'est pour l'instant disponible qu'au Japon pour un prix avoisinant les 250 F (elle sortira officiellement en juillet en France). L'engouement des jeunes Japonais a été immédiat, et Mario peut d'ores et déjà se carresser la panse, et ce pour une raison bien simple : son gadget mérite le détour ! Pour que vous cerniez mieux la bête, apprenez, en premier lieu, que cette caméra n'est pas à proprement parler un accessoire. L'imprimante vendue en sus et qui vous permettra d'imprimer vos délires est, elle, un accessoire, mais la Pocket Camera est un jeu.

celui qui abrite les deux jeux dispos (le Dee Jay et le jeu de boules - voir l'encadré ci-contre) Les parties les plus intéressantes sont bien évidemment la prise de vue et le "trafiqutage" des photos. On peut y emmagasiner jusqu'à trente captures puis les retravailler en y apposant des éléments graphiques (nez, bouche, oreilles, lettres...). Il est même possible de prendre des photos très spéciales en usant d'outils particuliers (l'un d'eux scindera, par exemple, l'image en quatre et vous pourrez prendre une photo pour chaque quart).



Après vos petites manipulations (et si tant est que vous ayez 250 F supplémentaires à déboursier), vous pourrez imprimer vos œuvres. L'imprimante est simplissime ("un ordinateur de dinette" d'après le vaillant secrétaire de rédaction de notre confrère "Nintendo magazine") et se branche par le biais du câble link sur la Game Boy. Le papier qu'elle utilise est autocollant, ce qui n'est pas une mauvaise idée.

Une chambre noire de poche

Cette camera de poche se présente sous la forme d'une cartouche avec une excroissance rondelette qui pivote à son sommet. C'est à l'intérieur de cette bouboule que se trouvent la caméra et la pile de sauvegarde. Dans la pratique la Pocket Camera est destiné à toutes les Game Boy existantes (Pocket, Super, rétroéclairée à sortir bientôt...) et s'insère dans le port cartouche. Une fois l'engin branché, vous pouvez accéder à trois menus. Le menu où vous travaillez et prenez vos photos. Le menu où vous les regardez, et enfin



Un café et la note, siouplaît !

Bon et au final ? Si on devait lui mettre une note... on lui mettrait combien à cette caméra ?

Pas si simple.



D'un côté il faut rec... et permet... autant de... De l'autre, exception... très limités... trente cap... un lecteur... aurait pu c... demande... mais un pe... Les plus je... vieux le bo... surprise de... page impo... est en train... "accessoir... nous ait été... simplement... développer... les console... On en bave...



Les

E

propos... mipes son... mixez des... avec trois... particulier... apposer v... personna... demander... notre visa... délinquants... nouveaux... images s'a... ex-tête...

ET CAMERA

arlé de
s mis
ant.

on

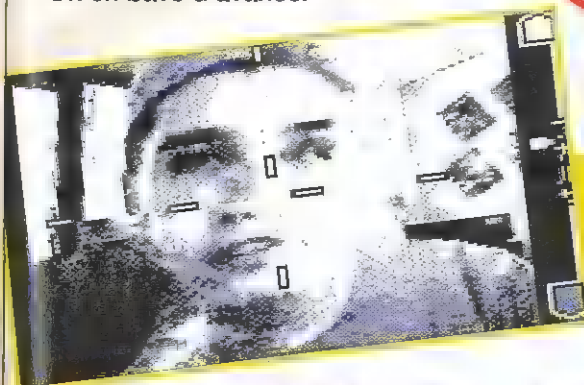
x dispos
les - voir
rties les
n
e et le
usqu'à
travailler
nts
oreilles,
endre
d'outils
exemple,
endre

tions (et
50 F
er), vous
es.
e ("un
es le
on de
gazine")
câble link
u'elle
n'est pas

it lui

D'un côté et quel que soit l'âge du capitaine, il faut reconnaître que la bête est drôlissime et permet bien des délires (on n'a jamais fait autant de grimaces que pour ce test). De l'autre, la définition n'est pas exceptionnelle, les petits jeux proposés sont très limités, on ne peut sauvegarder que trente captures ("Pourquoi ne pas avoir sorti un lecteur de disquettes grâce auquel on aurait pu conserver toutes ses photos ?", demande Gia). Bref c'est peut-être drôlissime mais un peu limité...

Les plus jeunes seront aux anges, les plus vieux le boudront une fois passée la surprise de la découverte. Reste qu'une page importante de l'histoire du jeu vidéo est en train de se tourner, non que cet "accessoire" soit le plus novateur qu'il nous ait été donné de voir, mais tout simplement parce qu'il préfigure des développements ahurissants pour les consoles actuelles ou futures. On en bave d'avance.



Les effets spéciaux pour la prise de vue sont assez variés.



Le choix des éléments graphiques pour le bidouillage des images est très important.



ACCESSOIRES

■ PAD ASCII GRIP

Avis aux rôlistes invétérés, ce pad est pour vous ! Il concentre tous les boutons de la Playstation à des endroits stratégiques, pour rendre parfaite la prise à une main. Rond et Croix en-dessous à la gâchette, Carré et Triangle au-dessus, à la portée du pouce. Maintenant, vous pourrez jouer et en même temps manger des saucisses et prendre des notes, etc. Un excellent accessoire (quoiqu'un peu cher, 300 francs...) pour les fans de jeux d'aventure.

■ SUPER GAME BOY 64 BITS

La Super Game Boy sur Snes, vous connaissez ? Sur N64, le principe reste le même : en mettant une cartouche Game Boy dans le port de cet accessoire, et en l'insérant ensuite dans la N64 comme un jeu normal, vous pourrez jouer à la Game Boy sur la télé, en stéréo et en couleurs. Après Nintendo, qui sortira cet accessoire sous peu au Japon, Datel a eu l'idée d'en distribuer un non-officiel, au prix de 60 dollars.

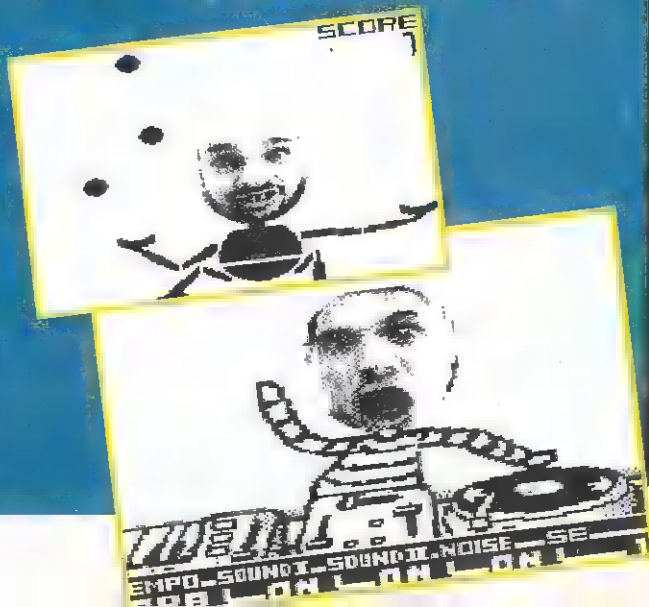
■ PAD RESIDENT EVIL

Les fans de Resident Evil vont être aux anges. Le fabricant de pad ASCII, vient de sortir un pad spécialement conçu pour ce jeu. Avec quelques gadgets comme la gâchette, pour tirer automatiquement, et des fonctions pour courir et s'équiper, le maniement sera plus instinctif. Bref, plein de petits trucs sympas pour apprécier ce jeu de façon plus intense. Reste à voir s'il sera importé en France...



Les jeux de la Pocket Camera

En plus de trafiquer ses photos, ce qui est un jeu en soi, la Pocket Camera propose deux sous-jeux. Leurs principes sont simplissimes (soit vous mixez des thèmes, soit vous jonglez avec trois boules). Mais leur particularité est que vous pouvez apposer votre trogne sur le tronc des personnages à diriger. On vous demandera de prendre quatre photos de votre visage (avec des expressions délirantes, SVP) puis, en fonction du mouvement du pantin, une des quatre images s'affichera en lieu et place de l'ex-tête. Marrant.



SENSATIONS EXTRÊMES

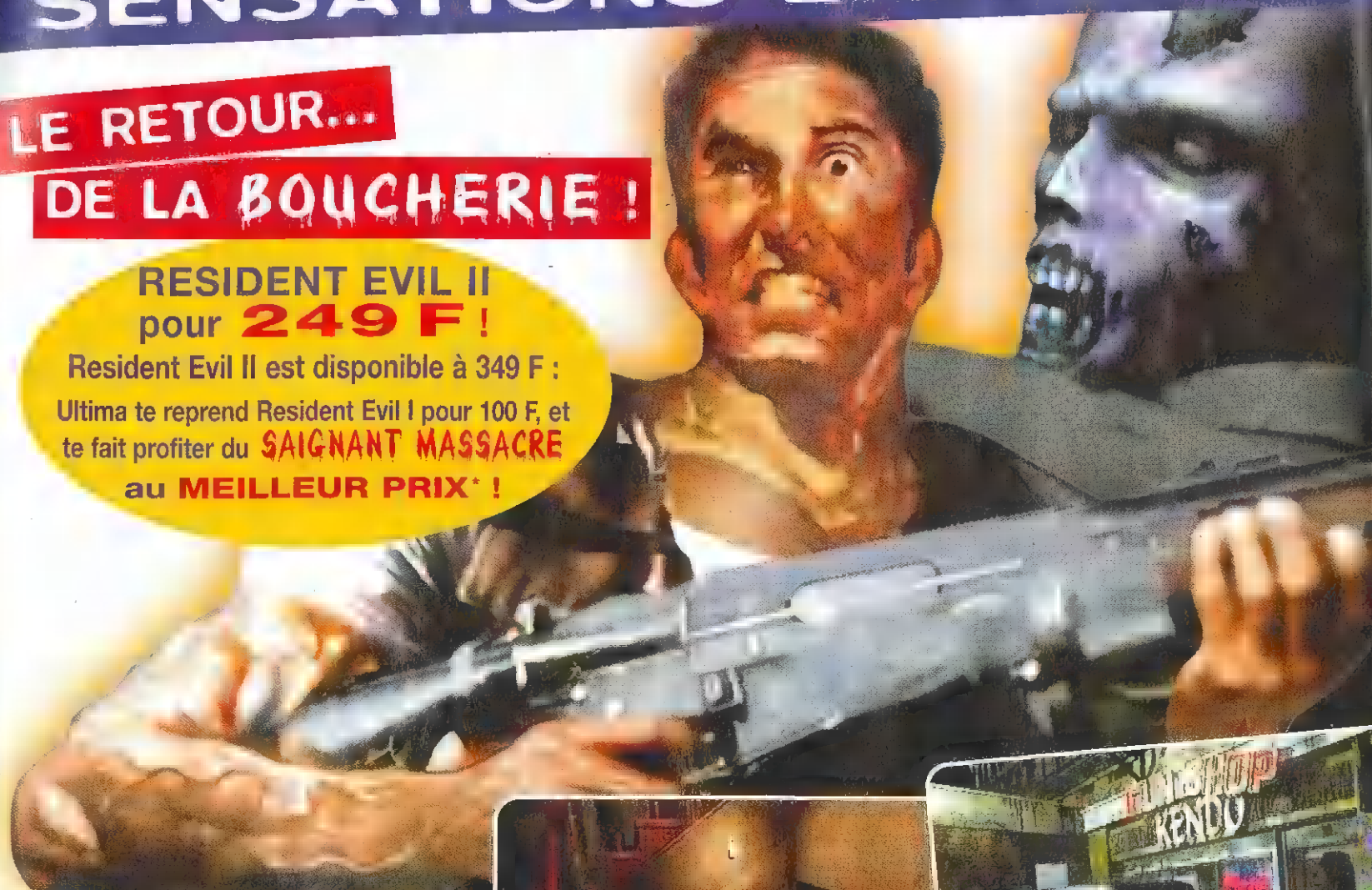
GA

LE RETOUR...

DE LA BOUCHERIE !

RESIDENT EVIL II
pour **249 F !**

Resident Evil II est disponible à 349 F :
Ultima te reprend Resident Evil I pour 100 F, et
te fait profiter du **SAIGNANT MASSACRE**
au **MEILLEUR PRIX* !**



LES SOMMETS DE LA GLISSE...

Si tu n'as pas le vertige,
attaques-toi à **SNOW RACER**
pour **349 F !**



**FAIS
CAL**

* ULTIMA
ton anci
selon la
Nintendo



4 NOUVE

**U
ON**

PARIS
PARIS/REPUBLIQUE JEUX
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax
PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins -
Tél : 01 47 07 33 00
PARIS/REPUBLIQUE BOUT
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
PARIS/SAINT-GERMAIN-D
73, bd Saint-Germain - 750
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE
ASNIERES
95, avenue de la Marn - 9
Tél : 01 47 91 49 47
BRUNOY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 69 39 55 82
CERGY-PONTOISE
Centre Commercial 3 Fonta
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
ISSY-LES-MOULINEAUX
Centre Commercial « Des 3
Tél : 01 47 36 17 03
OSNY-PONTOISE
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oser
Tél : 01 30 38 48 18
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92
Tél : 01 47 72 23 23

ULTIMA EN VPO

GARANTIES CHEZ ULTIMA !

FAIS LE CALCUL

la PLAYSTATION ou la NINTENDO 64 300 F!*

*ULTIMA reprend ton ancienne console, selon la marque et l'état, jusqu'à 699 F, et te propose la Nintendo 64 à 999 F ou la Playstation à 990 F...



ULTIMA te reprend aussi tes anciens jeux à prix ARGUS...



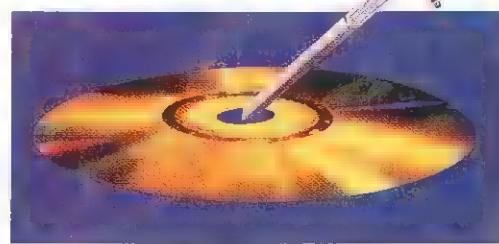
...Pour un peu, la Nintendo ou la Playstation, C'EST CADEAU !



4 NOUVELLES ADRESSES : ABBEVILLE - OSNY - LENS - LORIENT

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



PARIS
PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86
PARIS/GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00
PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84
PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00
REGION PARISIENNE
ASNIERES
95, avenue de la Marne - 92600
Tél : 01 30 91 49 47
BRUNY
18, rue Pasteur - 91800
Tél : 01 39 55 82
FONTAINEBLEAU
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000
Tél : 01 30 31 25 25
ISSY-LES-MOULINEAUX
Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130
Tél : 01 47 36 17 03
OSNY-Fontainebleau **Nouveau**
Galerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oseraie
Tél : 01 30 38 48 18
PUTEAUX
25, bd Richard Wallace - 92800
Tél : 01 47 72 23 23

ABBEVILLE **Nouveau**
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 31 85 60
AIX-EN-PROVENCE
Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq - 13090
Tél : 04 93 93 12
AIACCIO
5, avenue Beverini - 20000
Tél : 04 95 20 25 81
ANNECY
Passage Gruffaz - 74000
Tél : 04 50 51 28 41
ARRAS
29, rue Gambetta - 62000
Tél : 03 21 23 10
AUCH
36, rue de Lorraine - 32000
Tél : 05 32 62
AVIGNON
54, rue Carreterie - 84000
Tél : 04 90 16 90 37
BASTIA
1, rue de la Miséricorde - 20200
Tél : 04 95 31 68 70
BORDEAUX
203, rue Sainte-Catherine - 33000
Tél : 05 56 92 85 11
BRIVE
29, rue de la République - 19100
Tél : 05 55 17 18 00
CAEN
17-19, rue Arceuse de Caumont - 14000
Tél : 02 31 86 84 84

CASTRES
6, rue Henri - 81100
Tél : 05 63 59 28 03
CHALON SUR SAONE
20, rue d'Autun - 71100
Tél : 03 85 48 16 40
COMPIEGNE
10, rue des Bonnetiers - 60200
Tél : 03 44 40 48 97
DAX
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100
Tél : 05 58 74 00 58
DOUAI
Galerie de Madeleine - 59500
Tél : 03 27 71 60 70
GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques - 38000
Tél : 04 76 00 08 23
LA ROCHELLE
14, rue Pas du Minage - 17000
Tél : 05 46 41 80 81
LAVAL
10, rue Val de Mayenne - 53000
Tél : 03 43 36 80
LE MANS
Centre Commercial République - 72000
Tél : 02 43 23 35 92
LENS **Nouveau**
Commercial Lens II - Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63
LIBOURNE
12, allée Robert Boulin - 33500
Tél : 05 57 25 50 11

LILLE
Centre Commercial des Tanneurs - 59000
Tél : 03 20 12 98 99
LORIENT **Nouveau**
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 03 97 84 87 39
LYON
32, rue Noy - 69006
Tél : 04 78 46 39
METZ
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000
Tél : 03 87 37 01 46
MONTPELLIER
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000
Tél : 04 67 92 97 59
NANCY
Galerie Saint-Sébastien - 54000
Tél : 03 83 35 49 33
NIMES
2, rue des Greffes - 30000
Tél : 04 66 76 16 16
PAU
1, rue du Docteur Simian - 64000
Tél : 05 59 27 18 86
PERPIGNAN
Centre Commercial Cabestani - 66330
Tél : 04 68 66 52 11
PROVINS
14-16, rue Victor Arnoul - 77160
Tél : 03 67 68 21
ROANNE
75, rue Maréchal Foch - 42300
Tél : 04 77 70 03 48

RODEZ
6, avenue Victor Hugo - 12000
Tél : 05 65 41 79
ROUEN
50, rue Grand Pont - 76000
Tél : 02 35 88 68 68
ROYAN
62, bd de la République - 17200
Tél : 05 46 05 21 79
SAINT-MALO
75 bis, bd des Talards - 35400
Tél : 02 23 18 23
SAUMUR
7, rue Beaurepaire - 49400
Tél : 02 41 67 22 12
STRASBOURG
31, rue du Fossé des Tanneurs - 67000
Tél : 03 88 52 03 52
TOULOUSE
11, rue des Lois - 31000
Tél : 05 61 12 33 34
TOULOUSE
Centre Commercial Auchan - 31000
Tél : 05 61 61 54
TOURS
46, rue Grand Marché - 37000
Tél : 02 47 73 80
VILLEFRANCHE
11, rue des Marais - 69400
Tél : 04 74 65 94 39
VOIRON
2, rue Georges Frier - 38500
Tél : 04 76 61 72 55

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

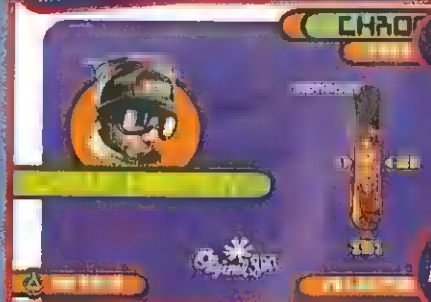
TEST

SNOW RACER 98

C Le Snow Racer propose trois styles de glisse différents, le ski, le snowboard freeride et l'alpin. Chaque spécialité est composée de trois épreuves. Pour le ski, on aura le choc entre la Descente, le Super-G et le Combiné. Pour le snowboard, ce sera Freeride, Freestyle et Canyon. Pour le snowboard alpin, les épreuves ont le même nom qu'en ski mais ne se déroulent pas de la même manière : la Descente mélange le temps et les sauts, idem pour le Super-G mais avec en plus des portes à franchir. Dans tous les cas, le Combiné regroupe les deux épreuves précédentes, et si vous perdez à la troisième épreuve, il faudra tout recommencer. À la ski ou au snowboard, la prise de vitesse correspond au bouton Triangle et la prise de carter, qui permet de modifier l'angle de la planche, au bouton Rond. Chaque épreuve comprend 30 secondes de jeu et les meilleures performances sont enregistrées. Les skis ont des caractéristiques différentes, ils ont des formes différentes pour les types de ski, ce qui laisse présager l'existence d'un jeu d'équilibre système joueur. Bien sûr, les skis ne sont pas les seuls à être utilisés, on a aussi le snowboard. Les snowboarders, eux, sont huit pour un total de quinze planches (quatre perso par catégorie, huit machine pour le freeride et sept en Descente).

Super-G. Le but est de franchir le village réservé aux skieurs (Triangle pour le Frontflip, Rond pour le Backflip). Le jeu Rô pour les rotations. Les skieurs ne font que de la descente, mais il y a des sauts importants avec les diverses épreuves de snowboard qui combinent temps d'attente et records de l'équipe, sont portés à franchir pour le Super-G.

Les planches et skis sont de vrais modèles avec leurs caractéristiques.



Oui, il est possible de sauter par-dessus les câbles de téléphérique...

C'est souvent dans les longues perspectives que l'on s'aperçoit que je clippe un peu, pas grave.

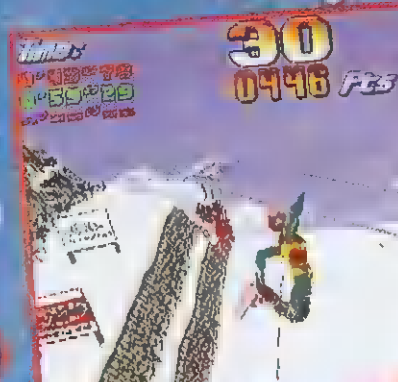
AVIS OUI !

Snow Racer 98 est la simulation de glisse la mieux réalisée, la plus réaliste et la plus fun de tout le marché 32 bits (et français, en plus !). Les planches et les skis sont de vrais modèles commercialisés. Les épreuves, les concurrents et les instruments de glisse sont nombreux. Bien sûr, le snowboard a la part belle. Les pistes de Freeride offrent des bifurcations et une largeur impressionnante. Les figures se veulent réalistes, pas question de dépasser les rotations de 720° sans une vitesse conséquente et une bosse qui envoie !

SWITCH



A skis aussi il y a des raccourcis, la prise de vitesse s'effectue avec Triangle.



Oui, il est possible de sauter par-dessus les câbles de téléphérique...

C'est souvent dans les longues perspectives que l'on s'aperçoit que je clippe un peu, pas grave.

Mais, il est possible de sauter par-dessus les câbles de téléphérique...

C'est souvent dans les longues perspectives que l'on s'aperçoit que je clippe un peu, pas grave.

Mais, il est possible de sauter par-dessus les câbles de téléphérique...

C'est souvent dans les longues perspectives que l'on s'aperçoit que je clippe un peu, pas grave.

Mais, il est possible de sauter par-dessus les câbles de téléphérique...

la prise

A photograph showing a person in a red shirt rappelling down a steep, rocky cliff face. The person is positioned in the center of the frame, with their body angled towards the rock. The cliff face is composed of dark, jagged rock formations. The background is a bright, overexposed sky. The image is framed by a red border.

ter par
hériques.

ongues
coit que
grave.

Les nombreux grabs, très à la mode, suivent des évolutions qui laissent parfois perplexe. Ainsi Melon, aussi nommé Sad, est un dérivé de Melancholy ; un simple mouvement de poignet aura changé le nom du Trick. Il suffit aussi d'effacer le nom du Roastbeef est Chicken Salad. Ces petits jeunes, y savent plus quoi inventer...

En ski, il est possible de cibler les portes très pratique pour anticiper.

AVIS OUI !

Snow Racer 98 est incontestablement ■ jeu de glisse le plus fun sur Playstation. L'idée de réunir trois épreuves dans un jeu est géniale, même si ma discipline préférée reste le freeride. Avec une prise en main presque immédiate, on savoure le jeu sans délai, contrairement à d'autres où il faut obligatoirement en baver une demi-heure pour sortir un demi-trick. Tout ■ jeu respire ■ bonne humeur avec une musique qui bouge bien, pas ringarde pour un sou. En fait, le seul reproche concerne les clippings... Mais ce défaut n'est qu'un flocon dans une avalanche de qualités.

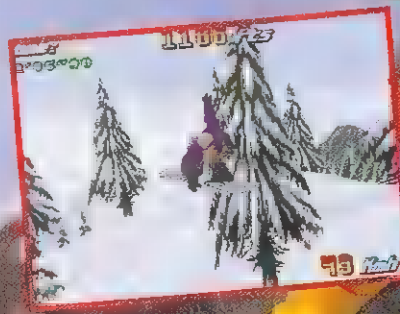
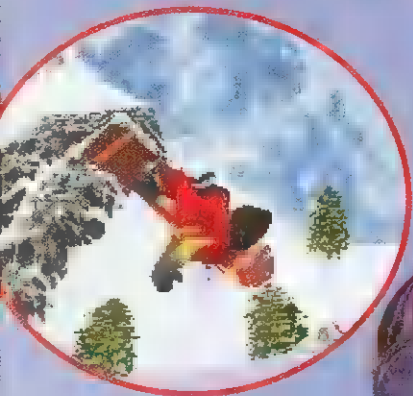


GIA

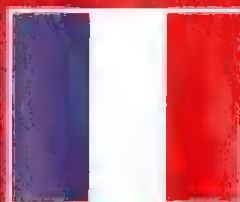
SNOW RACER 98



Un gros saut dans la montagne.



L'intro vidéo plein écran et en couleurs. Les mecs déchirent grave, à ski comme en surf.



Version : OFFICIELLE
Dialogues :
Textes : FRANÇAIS

Développeur : PAM
Editeur : ECUDIS
Disponibilité : OUI
Prix : D

SIMULATION DE GLISSE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Contrôle : BON
Difficulté : VARIABLE
Niveaux de difficulté : 3
Continues :
Sauvegarde :

PRESENTATION

Une vidéo plein écran et en couleurs. La notice est complète et les options fournies.

91%

GRAPHISMES

Des placages de textures impeccables. Les décors sont variés et très beaux.

95%

ANIMATION

Les skieurs sont très réalistes. Dans les épreuves de ski et de saut, ça clippe.

93%

MUSIQUE

Des thèmes assez nombreux et bien adaptés.

91%

BRUITAGES

Crissements des carres dans la neige, frôlements des branches de sapin, tout y est.

92%

DUREE DE VIE

Avec neuf pistes, une foule d'épreuves et un mode 2 joueurs, il ya de quoi faire.

94%

JOUABILITE

La configuration du pad est bien pensée, la prise en main est rapide. Ça le fait.

93%

INTERET

Snow Racer 98 enfonce tous ses concurrents. Plus belle, plus réaliste, c'est "la" simulation de glisse sur 32 bits. De la dynamite !

94%



Les amateurs heureux des ninjas Une première

T enc... très don... d'entre vous... gore ! Vous in... abonné aux c... Vous dispose... nécessaire po... métier : sabre... explosive, shu... fumigènes... s... grappin. Vous... n'importe où, instantanément... d'impact. Idéa... prendre trop d... parties plates... grande origina...

AVIS

L'amb... musiqu... accroch... se pale...



PANDA

NINJA TENCHU

Les amateurs de beat them all façon Nightmare Creatures vont être heureux d'apprendre la sortie de Ninja Tenchu. Cette excursion au pays des ninjas sait aussi faire preuve de finesse. Une première dans le genre !

Tenchu place la barre très haut dans un domaine que nombre d'entre vous apprécient : le gore ! Vous incarnez un ninja abonné aux cadences infernales. Vous disposez de tout l'attirail nécessaire pour exercer votre métier : sabre, petite bombe explosive, shurikens, fumigènes... sans oublier un grappin. Vous le lancez n'importe où, et vous atterrissez instantanément à son point d'impact. Idéal pour ne pas prendre trop de risques lors des parties plates-formes du jeu. La grande originalité

de ce beat them all est de ne pas être systématiquement bourrin ! En effet, si vous êtes assez silencieux et rapide, vous parviendrez à surprendre votre adversaire pour l'égorger par derrière dans une abondante giclée de sang ! C'est une tactique très utile pour éviter les combats, car les adversaires tiennent à leur peau, et les niveaux sont relativement longs et riches en

embûches. La musique est tout bonnement géniale. Quant aux décors assez sombres et aux flots d'hémoglobine, ils contribuent très largement à l'ambiance. Gore !

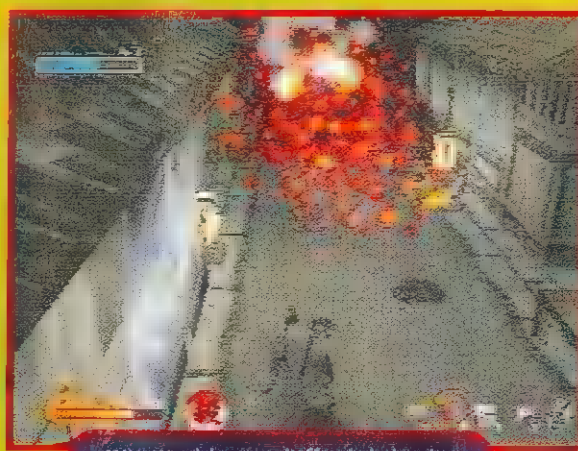


Le sang coule à flots à chaque coup !



Cachez-vous et avancez quand la créature a le dos tourné.

Et voilà, son compte est bon !



Attention à la zone d'effet de la bombe !

AVIS OUI !

L'ambiance de ce jeu est vraiment géniale. Les musiques, les décors, les ennemis... on accroche très facilement à ce beat them all qui se paie le luxe d'être original dans un genre pourtant si classique. Malheureusement, les mouvements de caméra intempestifs sont nombreux et nuisent fortement à la jouabilité. C'est dommage, car sans ce défaut, ce jeu serait un méga hit ! Cela dit, il s'agit quand même d'un titre très agréable auquel on peut jouer en finesse, et que je vous conseille d'essayer.



PANDA

Vous êtes passé par là...



Version
IMPORT
Dialogues
Textes
JAPONAIS

Développeur : SONY
Éditeur : SONY
Prix : E
1 JOUEUR
BEAT THEM ALL 3D

PRESENTATION

Une intro sympathique, mais en noir et blanc.

GRAPHISMES

Les graphismes sont un peu sombres, mais pas mal.

ANIMATION

Quelques ralentissements, sinon c'est bien.

MUSIQUE

L'ambiance sonore est tout bonnement renversante.

BRUITAGES

Un échantillonnage de bonne qualité.

DUREE DE VIE

Le jeu assez est dur. Il faudra recommencer certaines missions.

JOUABILITE

Les mouvements de caméra sont galère, sinon ça roule.

INTERET

Tenchu dégage une ambiance très ninja et très gore ! Un bon titre qui ravira les amateurs.

87%



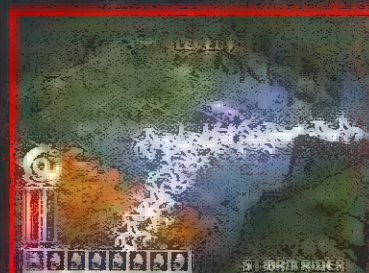
DIAB

vous que l'un après l'autre. A chaque nouvelle partie, les donjons se trouvent complètement modifiés et refournis en créatures. Argent et équipement se récupèrent sur le corps des monstres abattus. De temps à autre, songez à faire réparer votre équipement, sous peine de le voir irrémédiablement détruit. Pour la gestion des objets magiques, la ruse consiste à les faire identifier après réparation, vous économiserez de cette manière de fortes sommes d'argent. On peut jouer à deux simultanément, sur le même écran, ce qui permet éventuellement de se battre en duel. Il est même possible de transporter son personnage sur sa Memory Card pour aller jouer chez un copain. Même si le jeu prime sur le travail en équipe, il est toujours fun de s'affronter (prévoyez tout de même des parchemins de résurrection). Pensez à sauvegarder assez souvent, même malheureusement les

temps de chargement sont très longs. Vous trouverez également dans Diablo des petites quêtes qui, en général, vous permettront d'obtenir un objet magique assez puissant. Lorsque vous serez parvenu au niveau 20, vous pourrez recommencer le jeu en mode Nightmare, et au niveau 30, en mode Hell (qui est bien entendu très difficile). Cela dit, à chaque passage au niveau supérieur, vous gagnerez cinq points à répartir entre force, dextérité, intelligence et vitalité. De quoi affronter les niveaux les plus difficiles !



Avec **sort** **Mana Shield**, les points de mana servent de points de vie.



faut trouver des objets qui augmentent votre résistance aux éclairs



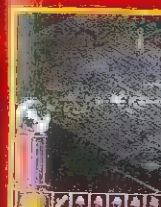
Pour une fois, l'environnement n'est pas trop sombre. Sinon, existe des objets pour augmenter votre champ vision.

Les jeux PC convertis sur Playstation sont aujourd'hui chose courante. Un monument comme Diablo ne pouvait rater son passage sur console, et il s'en sort plutôt bien, avec une jouabilité complètement réadaptée au pad. On ne peut plus utiliser les logiciels pour tricher comme sur PC, et, heureusement, vous ne croisez aucun Player Killer... Il est toujours aussi beau, prenant et bourrin, mais les loadings sont dix fois trop longs, et ces temps de chargement cassent le rythme... Prévoyez de vider vos Memory Cards, car Diablo est gourmand de ce côté-là.

GIA

LES S

Dans les donj
trouverez plus
temples porta
différents. Les
divers et varié
bénéfiques
refaire le pleir
Bref, il faut m
noms et les vi
régulièrement
dernier niveau
beaucoup plus
alors attention



C'est toujo
ardeux mais



Summary: The authors present a new method for the analysis of the time series of the monthly precipitation in the Amazon basin. The method is based on the analysis of the time series of the monthly precipitation in the Amazon basin. The method is based on the analysis of the time series of the monthly precipitation in the Amazon basin.

ABLO

LE MAGE

C'est incontestablement le personnage le plus fort lorsqu'il s'agit de faire des duels avec un copain. Sa boule de feu est un sort très puissant, qui touche à distance, et il peut porter les mêmes armures qu'un guerrier. Certains monstres sont très résistants à la magie, ou au feu, par exemple, mais, avec le mage, on peut facilement se téléporter ou utiliser des sorts à large zone d'effet pour dégager les salles. De plus, grâce à son sort de protection, sa mana lui sert de points de vie... L'intelligence constitue sa caractéristique principale et génère sa réserve de mana, donc le nombre de sorts qu'il peut lancer.



Il ne faut pas se laisser entourer de la sorte !



Le portail magique est un des sorts les plus sympas, il permet d'entrer au village directement.



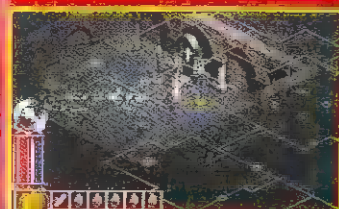
Il va falloir refaire un stock de potions...



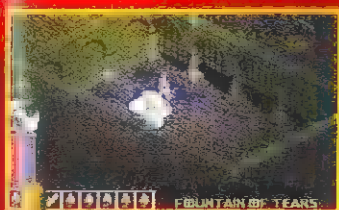
Les magies sont assez jolies, mais un peu lourdes à utiliser.

LES SHRINES

Dans les donjons, vous trouverez plusieurs Shrines, des temples portant des noms fort différents. Leurs effets sont divers et variés, et en général bénéfiques (booster vos potions, refaire le plein de vies, etc.). Bref, il faut mieux noter leurs noms et les visiter régulièrement. Les Shrines du dernier niveau, les Enfers, sont beaucoup plus dangereuses, alors attention !



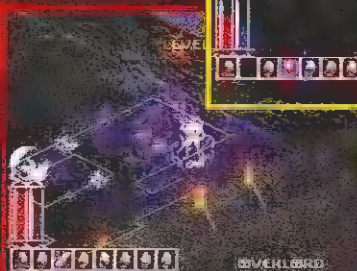
C'est toujours un peu hasardeux mais...



ça peut être tellement utile !



Un mur de feu peut vous aider à coincer vos ennemis.



Attention à ne pas vous laisser piéger !



Heureusement, ils sont bloqués par la barrière !

DIABLO

LE BOUCHER

Il s'agit du premier boss que vous rencontrerez, et il vous donnera bien du fil à retordre au départ... En fait, les vrais boss, comme lui, sont assez rares. Par contre, vous affronterez plusieurs créatures un peu boostées, à considérer comme telles. Pour repérer facilement le boucher, sachez qu'à terre il dégage une aura lumineuse.



Pauvre Gie, tombée sous les coups du boucher.



Le deuxième gros boss.



Ces chiens sont hyper galère.

LA VOLEUSE

C'est un personnage intéressant, doté d'une arme très efficace, touchant à distance : un arc. Cette arme est d'autant plus pratique qu'elle n'oblige pas à prévoir de réserve de flèches. De plus, elle est rapide et peut faire de sacrés dégâts. La voleuse est également un personnage très sexy, maniant plutôt bien l'épée. Sa caractéristique principale est la dextérité, qui détermine la précision des coups.



Essayez de trouver Windforce, sans doute le meilleur arc.

LES DUELS

Evidemment, si vous avez un partenaire, il est toujours mieux de jouer à deux simultanément, et aussi plus facile. Comme vous pouvez sauvegarder votre personnage sur votre Memory Card, vous pourrez le "transporter" chez un copain pour faire des duels.



Après avoir visité le niveau, allez voir le healer.



Dans ce niveau, il faut être très prudent car la difficulté se corse énormément.



Direction le niveau 2, le royaume du roi des squelettes.

LE GU

Le guerrier ap... la plus faible d... d'entreprendre... principal avan... belle armure, s... épée, il peut a... nombre de mo... contrepartie, il... souvent dans... délicates, nota... plusieurs mon... distance si e... approche. Bre... eux, ce perso... servira, mais si... quelques souc...



Le guerrier... comme ça, mais a... vous de l'armure...



que vous atteignez le niveau 20, vous recommencez les premiers niveaux avec une difficulté plus élevée.

AVIS OUI !

Diablo m'avait passionné sur PC et j'avais passé à l'époque des centaines d'heures dessus. La version Playstation, malgré un gros défaut concernant les temps d'accès à la Memory Card et les temps de chargement, s'en tire vraiment

très bien. Les graphismes sont superbes, l'ambiance très marquée, et on s'habitue très rapidement à sa maniabilité, du coup la souris ne manque pas trop.

Bref, c'est une réussite, un jeu que je conseille vivement à tous les amateurs d'action !



PANDA



Le plan qui s'affiche en surimpression vous aidera à ne pas vous perdre dans les donjons.

LE GUERRIER

Le guerrier appartient à la classe la plus faible quand il s'agit d'entreprendre un duel... Son principal avantage est qu'avec sa belle armure, son bouclier et son épée, il peut affronter un grand nombre de monstres. En contrepartie, il se retrouvera souvent dans des situations délicates, notamment quand plusieurs monstres le tireront à distance et s'éloigneront à son approche. Bref, si vous jouez à deux, ce personnage vous servira, mais seul, il vous causera quelques soucis dès le niveau 9...



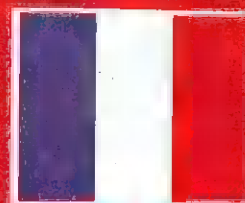
Le guerrier ne paie pas de mine comme ça, mais attendez qu'il ait perdu l'armure de plaque.

ET LE PC ?

Le gros avantage de la version PC de Diablo réside dans son mode Multijoueur : on peut jouer jusqu'à quatre simultanément via Internet. Par contre, le gros problème est que, très rapidement, nombre de programmes destinés à faciliter la progression sont apparus, ruinant complètement l'intérêt du jeu. Bientôt, les consoles seront équipées elles aussi de modem (c'est déjà le cas de la Saturn au Japon) car le jeu on-line représente une évolution évidente. On peut donc s'attendre à voir fleurir des systèmes de "triche", type Action Replay.



Les reflets dans l'eau n'étaient pas présents dans la version PC.



- Version OFFICIELLE
- Dialogues FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BLIZZARD
- Editeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- ACTION/RPG
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 2
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION

Une introduction identique à celle de la version PC, soit assez moyenne.

85%

GRAPHISMES

Ce jeu est beau, il n'y a aucun doute là-dessus.

93%

ANIMATION

Persos un peu lents, animation un peu saccadée... Pas terrible.

74%

MUSIQUE

Les thèmes musicaux sont agréables mais pas assez présents dans le jeu.

85%

BRUITAGES

Ce n'est pas réellement très travaillé de ce côté-là.

83%

DUREE DE VIE

Seul, et encore plus à deux, ce jeu vous tiendra assez longtemps en haleine.

90%

JOUABILITE

Pour un jeu PC au pad, Diablo s'en tire bien. Reste quelques imperfections.

85%

INTERET

Diablo est un excellent jeu d'action mêlé d'aventure, qui saura vous tenir en haleine. L'adaptation n'est pas sans défaut mais tient la route.

90%

BRAHMA FORCE

The Assault on Beltlo

Brahma Force a été réalisé par l'équipe responsable de Kileak the Blood, un des premiers jeux de la Playstation. Et, surprise, on y retrouve le principe de Kileak, c'est-à-dire, du Doom-like à base de méchas.

Brahma Force vous met aux commandes d'un mécha, avec un arsenal d'armes en tout genre. Vous vous introduisez dans une forteresse spatiale pour la détruire. accessoirement, sauver l'humanité. En plus de vos cinq armes (le rifle, le laser, les missiles, le launcher et les bombes) vous pouvez utiliser les réacteurs dorsaux pour sauter ou voler un court instant. Chose

réjouissante, les armes lockent automatiquement l'ennemi quand vous dirigez le viseur sur lui. Pas besoin de le suivre au pixel près. Il faut surveiller les barres d'énergie et de résistance qui vous indiquent la forme de votre robot. Pour remettre la machine en état, vous pouvez recourir à plusieurs items mais il vous est impossible de recharger en cours de partie. Pour avancer, il faut que vous trouviez les clés et les interrupteurs qui ouvrent les portes ou activent les

ascenseurs. Au final, tout ressemble à un jeu de type Kileak the Blood, au point qu'on se demande pourquoi Brahma Force ne s'appelle pas Kileak the Blood. Dommage que les ennemis soient de si petite taille (comparés aux énormes boss) et que les couleurs soient si ternes. Les niveaux défilent et se ressemblent et la lassitude gagne vite. Heureusement, ça fait quelques belles scènes cinématiques pour faire retomber dans la déprime.



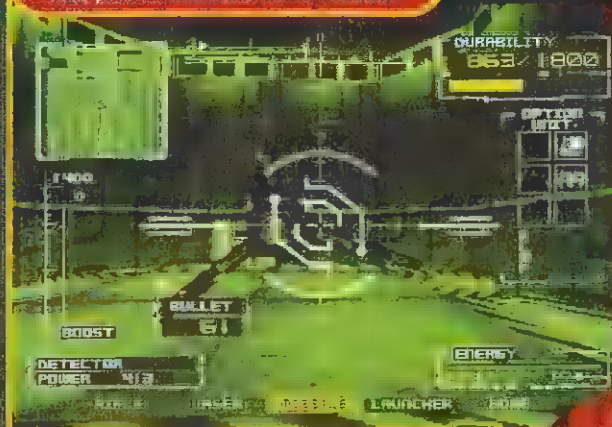
C'est ce qu'on appelle une caverne d'Ali Baba. Tirez dans la caisse, au centre, pour récolter des bonus supplémentaires.

AVIS OUI, MAIS...

Aux débuts de la Playstation, Kileak m'avait bien plu. Mais, bon... c'était il y a trois ans, et j'étais toute petite... Depuis, je suis toujours petite, et Brahma Force de son côté n'a toujours pas révolutionné le genre Doom-like. Pour couronner le tout, il est déjà sorti au Japon depuis plus d'un an ! Malgré la variété de ses options et menus, l'action est plutôt lente, et les experts en Doom-like le trouveront beaucoup trop facile. Les niveaux sont assez courts, et les ennemis microscopiques, mais, cela ne les empêche pas d'être coriaces...

GIA

En équipant votre mécha correctement, vous pourrez avoir une vision nocturne.



ÉCOUTEZ CE QU'ON VOUS DIT !

Dans le jeu, vous aurez plusieurs fois l'occasion de dialoguer avec vos coéquipiers. Faites bien attention à ce qu'ils disent, car ils vous fourniront souvent de précieux indices.



Ces terminaux permettent d'accéder au plan, et repérer les endroits à atteindre pour sortir du niveau.

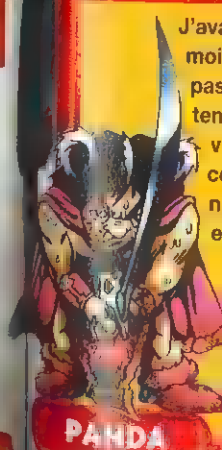


Vos coéquipiers vous envoient souvent des messages de ce genre.



Ce boss est très chargé.

AVIS N



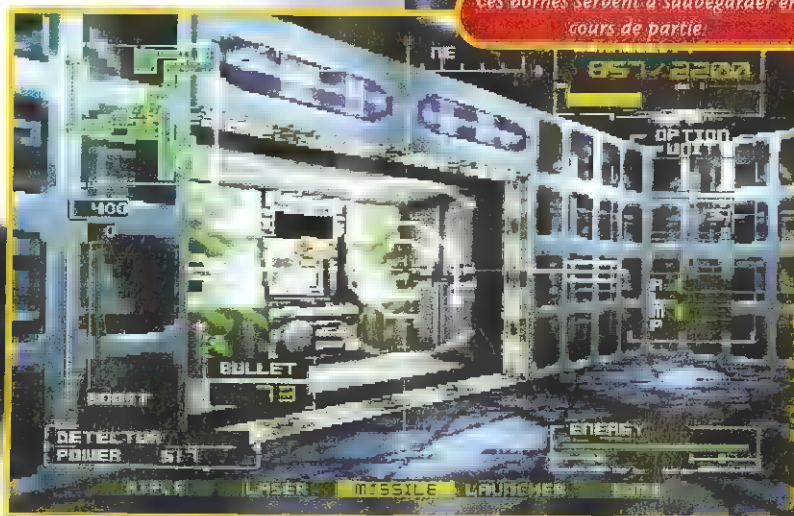
PANDA

A Force

Be tlogger9



Ces bornes servent à sauvegarder en cours de partie.



Le boss est très impressionnant. faudra aider le chargeur de missiles pour tuer !



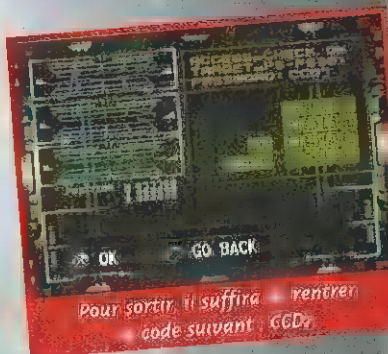
Des séquences plates-formes pas trop méchantes vous attendent.

AVIS NON !

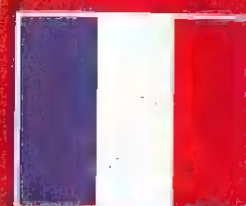
J'avais joué à Brahma Force il y a au moins un an, et à l'époque il n'était déjà pas fantastique. Mais en plus, avec le temps, ce soft a pris un sacré coup de vieux. Même si, globalement, il reste correct, côté réalisation et action, ça ne vole pas très haut ! Il y a pire encore : vu le nombre de couleurs à l'écran, on se croirait sur une Gameboy ! Brahma Force est donc à éviter à moins que vous ne soyez vraiment un incondicional du genre Doom-like à la japonaise.



PANDA



Pour sortir, il suffira d'entrer le code suivant : GCD.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : JALECO
- Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- DOOM-LIKE/AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : FAIBLE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION

L'intro est très correcte, malgré son âge. La compression est un peu trop pixélisée.

86%

GRAPHISMES

Le noir et le blanc dominant, et l'ensemble vogue dans des tons très fades.

15%

ANIMATION

Pas de ralentissements, et le mécha bouge bien. Même devant les boss.

89%

MUSIQUE

Quasiment inexistante, sauf dans les scènes cinématiques. Difficile de la juger...

70%

BRUITAGES

On baisse vite le son pour éviter le mal de crâne...

70%

DUREE DE VIE

Le jeu est très court et trop facile. Vous traverserez les niveaux sans problème.

65%

JOUABILITE

Le seul souci concerne l'anglais, entièrement parlé dans certains cas.

85%

INTERET

Brahma Force, qui était à l'époque de Kileak the Blood un jeu honnête, a très mal vieilli par rapport à la concurrence.

82%

PITBOSS

Les boss n'existaient pas dans la version Atari 2600. La Playstation en a recrutés trois. Ils ne sont pas tellement difficiles à battre, mais sont d'une taille impressionnante. Ouvrez grands vos yeux, le spectacle commence.



Inutile de cogner sur ce premier boss. Il suffit de le noyer en ouvrant toutes les vannes du niveau.



C'est le bord d'un engin futuriste et des coups de rayon laser que vous viendrez à bout du deuxième vilain.



Le dernier boss est la grande prêtresse en personne. Déguisée en goule, elle va vous poser de sérieux problèmes.



Les monstres ne résistent bien à votre piolet mais vos armes spéciales en viendront facilement à bout.

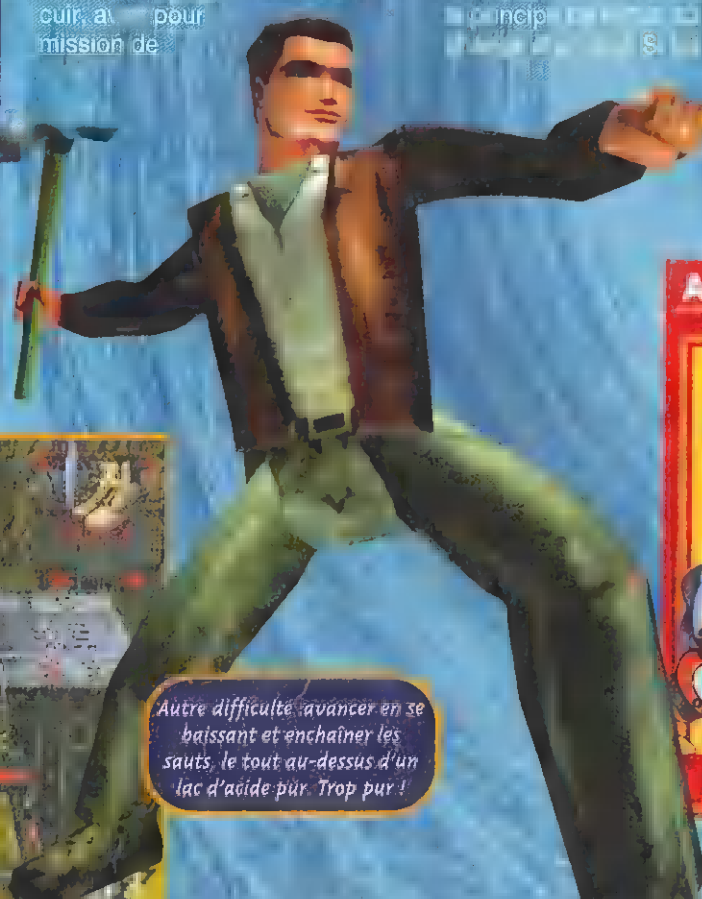
PITFALL 3D - BEYOND THE JUNGLE

Après la sortie de Pitfall, le jeu de l'année 1982, les développeurs de la version 3D ont voulu créer un jeu qui allait révolutionner le monde des jeux vidéo d'alors. Harry Pitfall, un explorateur portant chapeau et bottes de cuir, a pour mission de

C'est en 1982, que David Crane proposa un titre qui allait révolutionner le monde des jeux vidéo d'alors. Harry Pitfall, un explorateur portant chapeau et bottes de cuir, a pour mission de

explorer une jungle infestée de scorpions, serpents, et autres bêtes sauvages. Le jeu est très amusant et très difficile. Il faut être très rapide et très précis pour réussir à passer les différents niveaux. Le jeu est très amusant et très difficile. Il faut être très rapide et très précis pour réussir à passer les différents niveaux.

Le jeu est très amusant et très difficile. Il faut être très rapide et très précis pour réussir à passer les différents niveaux. Le jeu est très amusant et très difficile. Il faut être très rapide et très précis pour réussir à passer les différents niveaux.



Autre difficulté : avancer en se baissant et enchaîner les sauts, le tout au-dessus d'un lac d'acide pur. Trop pur !

AVIS OUI !

Pitfall était mon jeu préféré sur la console Atari 2600 et les versions Super Nintendo ou Megadrive ne m'avaient pas bouleversé, je dois admettre que j'attendais beaucoup de la mouture Playstation. Eh bien, je ne suis pas déçu ! La qualité des animations est très correcte, les effets spéciaux (notamment les jeux de lumière) sont aussi nombreux que réussis, et la prise en main est excellente. Certes, la Full 3D peut en déconcerter plus d'un, mais le plaisir de jouer est présent et c'est l'essentiel !



MIICO

AVIS OUI !

En 82, j'étais... Il y a eu d'autres jeux aujourd'hui... une fois de plus... succès... mouvement... rendez-vous... de jeu... qu... j'aime... an



AHL

lève résistent
olet mais vos
en viendront
à bout.

Harry peut se baisser pour éviter
certains pièges. Il se mettra dans la même
position pour tuer les scorpions.

PITFALL

3D

THE JUNGLE

situées
éroule

Harry Jr. le
dans
le livrer
femme

La Terre ne soit
prétresse du

pour sauter
procher aux lianes, utili-
olet pour s'agripper à des
neaux pour attaquer ses
ennemis, s'accroupir ou encore
au sol. Dans les niveaux,
qui sont très vastes, Harry

découvrira aussi des sorts de
protection ou d'attaque afin
d'étoffer ses coups spéciaux.
Côté ennemis, on retrouve les
mêmes adversaires que dans
l'épisode original ainsi que des
petits nouveaux monstres de
lave et de pierre, pterodactyles.
Harry affrontera également
des pièges naturels comme des
marécages ou des trous noirs.
À travers les onze niveaux qui
composent le jeu, Harry Jr. devra
remplir diverses missions dont

collecter des...
des...
A la différence de...
cette version...
faudra recourir à mille ruses...
Nostalgiques...
formes, à vos



Ne vous fiez pas à la taille de vos adversaires :
les plus gros sont souvent les moins dangereux.

SIMILITUDES

John Laffeur, le créateur de ce
Pitfall II, a su conserver
l'ambiance originale du premier
Pitfall. On retrouve les
ingrédients d'autrefois : lianes
mouvants, lianes, scorpions,
feux de camp, trous noirs et
lingots d'or. De quoi faire voter
les nostalgiques, qui se
souviendront avec émotion de la
grande époque des jeux vidéo.



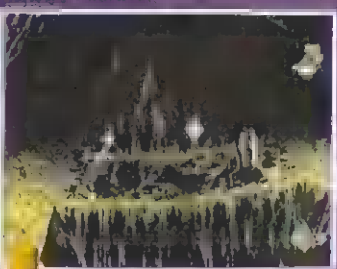
Le Pitfall original. Liane,
trous noirs, troncs d'arbres en
mouvement, scorpions... le jeu
plates-formes par excellence.



1998 Les décors ont changé
mais Harry balance toujours au
bout des lianes. Quel homme !



Les trous noirs sont toujours
aussi troublants...



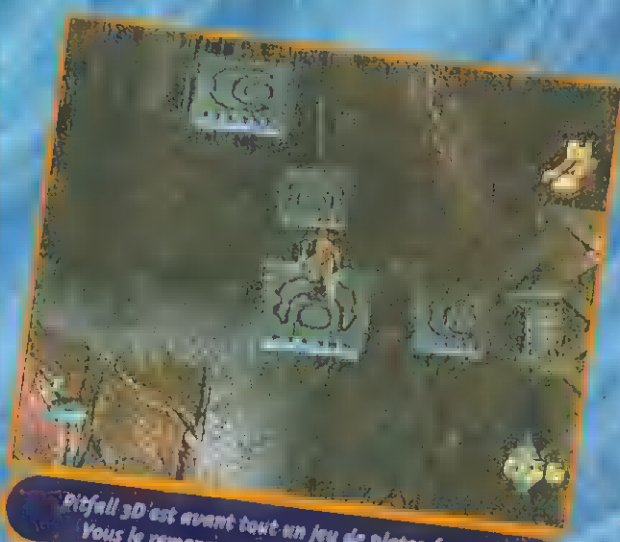
Les troncs d'arbres sont
dangereux. Arrangez-vous pour
qu'ils ne vous roulent pas dessus :
ils vous causeraient des dégâts très
importants.

AVIS OUI !

En 82, j'étais tombé accro à Pitfall sur Atari 2600...
Il y a eu d'autres versions depuis et c'est
aujourd'hui le tour de la Playstation. On retrouve
une fois de plus les ingrédients qui ont fait le
succès de la série : lianes, scorpions, sables
mouvants, etc., mais cette fois la 3D est au
rendez-vous, ce qui apporte un bon coup
de jeune. Cette version est une réussite
que ce soit au niveau de la technique
ou de l'intérêt de jeu, mais il s'agit
de plate-forme pure et dure, un
genre en perte de vitesse. Bref,
j'aime ce jeu et je le conseille à tous les
amateurs de jeux de plates-formes.



AHL



Pitfall 3D est avant tout un jeu de plates-formes.
Vous le remarquerez rapidement en y jouant.

AYSTATION PITFALL

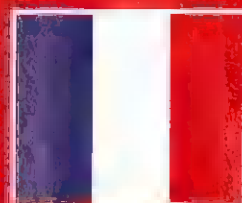
3D



Harry se retrouvera parfois en suspension dans les airs. Attention ne pas aller trop vite, car il est quasiment impossible de s'arrêter.

Dans les niveaux avancés, la difficulté est présente : troncs d'arbre, éclairs paralysants, masse d'armes... Un monde bien cruel !

La fin d'un niveau est signalée par un logo vert tournant sur lui-même. Quand vous verrez, c'est fini de vos ennuis (enfin, pour un court instant).



Version : OFFICIELLE
Dialogues : ANGLAIS
Textes : ANGLAIS

Développeur : ACTIVISION
Éditeur : UBI SOFT
Disponibilité : OUI
Prix : D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR
Contrôle : BON
Difficulté : FAIBLE
Niveaux de difficulté : -
Continues : OUI
Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION

Une intro en images de synthèse bien réalisée. Les écrans d'options sont clairs.

89%

GRAPHISMES

Les décors sont sympas et bénéficient de chouettes effets de lumière.

90%

ANIMATION

Harry est bien animé avec des attitudes très réalistes.

91%

MUSIQUE

Certains thèmes sont bien réalisés, d'autres moins.

82%

BRUITAGES

Les expressions d'Harry sont amusantes, mais elles sont en anglais.

89%

DUREE DE VIE

Le jeu contient onze niveaux très vastes et de difficulté progressive.

88%

JOUABILITE

La prise en main est rapide, mais la 3D peut être déconcertante pour certains.

89%

INTERET

Pitfall 3D est un excellent jeu de plates-formes qui satisfera les amateurs. Son niveau de difficulté peu élevé le met à la portée de tous.

89%

Ce serait dommage de se priver
de 30 Millions d'Amis.

30 MILLIONS D'AMIS

AVRIL 1998 - N° 134 - 19 F

Printemps
Découvrez
le réveil de la
faune sauvage

Santé
Pourquoi
des aliments
haut de gamme ?

Rencontre
Mabrouka avec
l'équipe de France de football

Têtu comme un teckel

En cadeau
un poster
Le chartreux

TF1

REDACTION : 146, rue de Valenciennes - 59100 Roubaix - 03 20 37 00 00 - 03 20 37 00 01 - 03 20 37 00 02 - 03 20 37 00 03 - 03 20 37 00 04 - 03 20 37 00 05 - 03 20 37 00 06 - 03 20 37 00 07 - 03 20 37 00 08 - 03 20 37 00 09 - 03 20 37 00 10 - 03 20 37 00 11 - 03 20 37 00 12 - 03 20 37 00 13 - 03 20 37 00 14 - 03 20 37 00 15 - 03 20 37 00 16 - 03 20 37 00 17 - 03 20 37 00 18 - 03 20 37 00 19 - 03 20 37 00 20 - 03 20 37 00 21 - 03 20 37 00 22 - 03 20 37 00 23 - 03 20 37 00 24 - 03 20 37 00 25 - 03 20 37 00 26 - 03 20 37 00 27 - 03 20 37 00 28 - 03 20 37 00 29 - 03 20 37 00 30 - 03 20 37 00 31 - 03 20 37 00 32 - 03 20 37 00 33 - 03 20 37 00 34 - 03 20 37 00 35 - 03 20 37 00 36 - 03 20 37 00 37 - 03 20 37 00 38 - 03 20 37 00 39 - 03 20 37 00 40 - 03 20 37 00 41 - 03 20 37 00 42 - 03 20 37 00 43 - 03 20 37 00 44 - 03 20 37 00 45 - 03 20 37 00 46 - 03 20 37 00 47 - 03 20 37 00 48 - 03 20 37 00 49 - 03 20 37 00 50 - 03 20 37 00 51 - 03 20 37 00 52 - 03 20 37 00 53 - 03 20 37 00 54 - 03 20 37 00 55 - 03 20 37 00 56 - 03 20 37 00 57 - 03 20 37 00 58 - 03 20 37 00 59 - 03 20 37 00 60 - 03 20 37 00 61 - 03 20 37 00 62 - 03 20 37 00 63 - 03 20 37 00 64 - 03 20 37 00 65 - 03 20 37 00 66 - 03 20 37 00 67 - 03 20 37 00 68 - 03 20 37 00 69 - 03 20 37 00 70 - 03 20 37 00 71 - 03 20 37 00 72 - 03 20 37 00 73 - 03 20 37 00 74 - 03 20 37 00 75 - 03 20 37 00 76 - 03 20 37 00 77 - 03 20 37 00 78 - 03 20 37 00 79 - 03 20 37 00 80 - 03 20 37 00 81 - 03 20 37 00 82 - 03 20 37 00 83 - 03 20 37 00 84 - 03 20 37 00 85 - 03 20 37 00 86 - 03 20 37 00 87 - 03 20 37 00 88 - 03 20 37 00 89 - 03 20 37 00 90 - 03 20 37 00 91 - 03 20 37 00 92 - 03 20 37 00 93 - 03 20 37 00 94 - 03 20 37 00 95 - 03 20 37 00 96 - 03 20 37 00 97 - 03 20 37 00 98 - 03 20 37 00 99 - 03 20 37 00 100

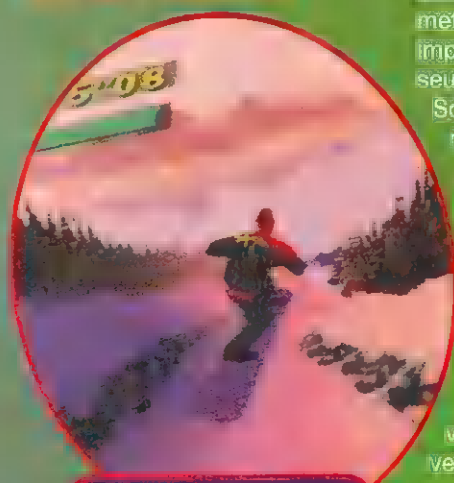
En vente dès le 30 mars chez votre marchand de journaux.

On l'aura attendu ce titre de Snowboard ! Alors, est-il aussi beau qu'on pouvait le penser en admirant les photos ? Est-il maniable ? Bouge-t-il bien ? Autant de questions auxquelles nous allons répondre tout de suite.

1080 Snowboarding



Dans cette course, on dévale des pentes impressionnantes.



Attention à la réception !



Encore un passage où ça glisse...

Ce jeu de snowboard se divise en trois grandes parties : à commencer par une sorte de Championnat où vous devez descendre la piste le plus rapidement possible. Un adversaire vous est opposé (c'est du "one on one"), et il faut bien entendu le devancer. Le temps que vous mettez n'est pas forcément très important : il vous appartient seulement de rester en tête. Soyez donc sans pitié et n'hésitez pas à percuter votre adversaire pour le faire tomber. Dans une même course, il y a plusieurs chemins à raccourcis. À vous de découvrir les moins dangereux car vous n'êtes pas indestructible, loin de là. Au-delà d'un certain nombre de gamelles, vous devrez retourner au vestiaire. Vous débutez avec quatre courses de base : ce n'est qu'en finissant le Championnat dans tous les modes de difficulté (Normal, Hard

Expert) que vous accédez à de nouvelles courses. Deuxième grande partie, les épreuves de saut. Un grand tremplin permet de prendre une bonne impulsion et de faire un maximum de Tricks. Mais attention à la réception : vous prenez une gamelle, vous ne marquez aucun point ! De même dans l'épreuve de half-pipe : bien faite, classique, bénéficiant d'un très beau Replay, il faut être très attentif à bien retomber. Vous pouvez aussi refaire les courses "normales" pour essayer de gagner un maximum de points. Dans ce cas, vous avez bien entendu intérêt à reprendre votre parcours idéal. Dernière grande partie du jeu, le Slalom. Comme en ski, des portes jalonnent la descente et mieux vaut vous tenir à ce parcours balisé car cette fois le temps est limité... Graphiquement, 1080 est

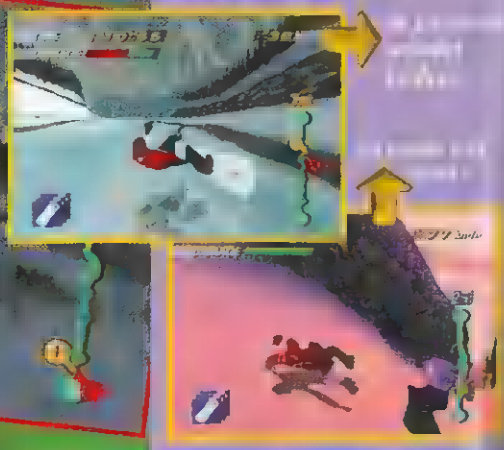
vraiment très impressionnant. Les effets de lumière lors des couchers de soleil sont magnifiques, de même pour les nuages qui se soulèvent lorsque l'on passe dans la poudreuse. Ah la transparence et le lissage des textures de la 1080 ! Le contrôle quant à lui est assez simple et joue la carte de la maniableté : un bouton pour se baisser et accélérer (bien sûr on tourne moins bien), un autre pour foncer avant ou sauter. Enfin, avec le pad analogique, la conduite devient vraiment très précise et le plaisir total.

GAMELLES

Il y a deux types de gamelles : les petites et les grandes. Les petites sont les plus nombreuses et les plus faciles à éviter. Les grandes sont les plus dangereuses et les plus rares. Elles sont situées dans les zones les plus difficiles du jeu. Elles sont souvent situées dans les zones les plus dangereuses et les plus rares. Elles sont souvent situées dans les zones les plus dangereuses et les plus rares.



Vous l'avez à peine poussé...



Le Panda dépasser par G

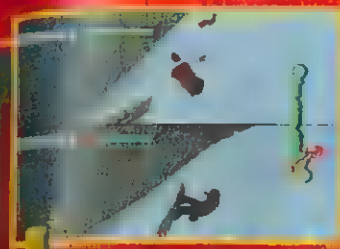
Deux obsta

HALF-

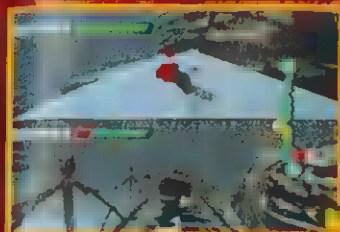
C'est l'épreuve de snowboard. Il faut atteindre le maximum de points en le moins de temps. L'objectif est de dépasser les autres joueurs en le moins de temps possible.

Il y a deux types de gamelles : les petites et les grandes. Les petites sont les plus nombreuses et les plus faciles à éviter. Les grandes sont les plus dangereuses et les plus rares. Elles sont situées dans les zones les plus difficiles du jeu. Elles sont souvent situées dans les zones les plus dangereuses et les plus rares.

La piste est bien encombrée.



Panda va se faire dépasser par Gia.



A DEUX, C'EST MIEUX

Le mode 2 joueurs se pratique en écran split à l'horizontale, ce qui nuit tout de même pas mal à la visibilité. Il vaut mieux bien connaître le tracé des courses. Sinon, ce mode reste assez fun et l'animation tient la piste. Et puis, c'est une bonne occasion de filer une raclée à un de ses potes !

Gia a pris l'avance. Il va être difficile de le rattraper.



Certaines zones verglacées sont traîtres.

AVIS OUI !

Soyons clair : en voyant ce jeu vous risquez de devenir aveugle ! Il est tellement beau, les mouvements du snowboarder sont tellement souples et réalistes... Très impressionnant ! En plus, la maniabilité est excellente, et c'est un vrai plaisir de jouer au pad analogique. 1080 éclipses les autres jeux de snowboard et leur met une sacrée claque. Mais il n'est pas parfait, puisqu'il ralentit parfois. Reste qu'il constitue le meilleur jeu de sa catégorie. Enfin, voilà un bon jeu pour votre N64 qui devait s'ennuyer depuis le trop court Yoshi.

PANDA

Deux obstacles en vue, attention !



Les décors sont superbes.

Les textures sont fines.



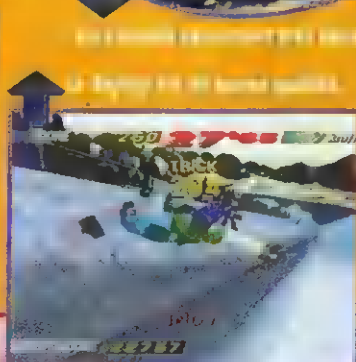
Un passage très étroit, à ne pas rater.

HALF-PIPE

C'est l'épreuve reine du snowboard. Il faut faire un maximum de Tricks en un minimum de temps. L'idéal est d'en enchaîner plusieurs en l'air, car on gagne des points pour les Combos.



Il faut enchaîner très rapidement des Tricks différents.



La piste est bien encombrée.

LE TREMPLIN

Sympa à voir dans la réalité, cette épreuve est vite rébarbative quand il s'agit de la disputer. Mais elle vous donne l'occasion de vous entraîner assez facilement car on peut y enchaîner les Tricks.



Un maximum de Tricks en très peu de temps !

1080

Snowboarding

SOLEIL

Suivant le mode de difficulté, les conditions climatiques changent. Cela va des superbes couchers de soleil romantiques au brouillard épais avec des gros flocons et neiges qui vous arrivent en pleine tronche.

AVIS YEEES !!!

Après la bonne surprise dans tes yeux de Snow Racer sur Playstation, c'est la claque dans ta tête sur N64 ! Des graphismes tout simplement divins, une neige soyeuse et magnifique qui s'éparpille derrière votre planche sur fond de décors paradisiaques... L'animation est presque parfaite, les ziques donnent bien, plusieurs planches et personnages aux caractéristiques différentes sont dispo, half-pipe et tremplins permettent d'enchaîner les figures les plus diverses et de s'entraîner à battre les records des six pistes. Voici l'ultime jeu de snowboard !

SWITCH

Il y a plusieurs types de planches adaptés aux épreuves.

En prenant le tremplin derrière la maison, on évite plusieurs bosses assez traîtres.

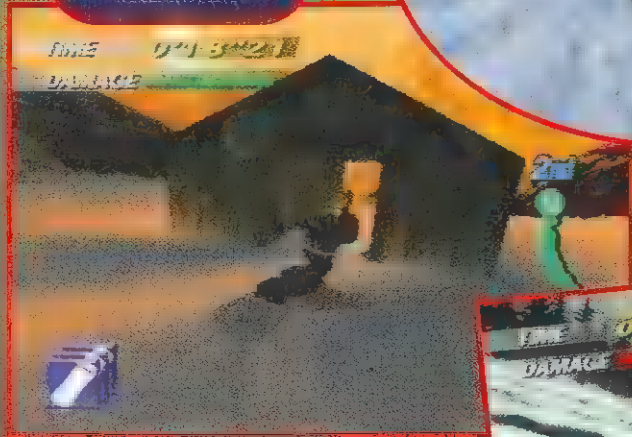
On peut se balader un peu dans le décor, la gestion de la collision des sprites est nickel.



Un superbe crépuscule.



Le soleil peut être aveuglant.



- Version : JAPONAIS
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : NINTENDO
- Editeur : NINTENDO
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

SNOWBOARD

- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : 3
- Sauvegarde : OUI

PRESENTATION

Sur une cartouche, on ne peut pas faire grand-chose mais c'est correct.

80%

GRAPHISMES

Les décors sont superbes, les couleurs choisies au mieux. Bref, ça tape !

95%

ANIMATION

Assez rapide, et toujours fluide puisque le jeu ralentit parfois.

87%

MUSIQUE

Banale, voire lassante.

83%

BRUITAGES

Assez réussis.

87%

DUREE DE VIE

Il faut un certain temps pour avoir toutes les courses, pas très nombreuses.

88%

JOUABILITE

Digne d'un jeu Nintendo : aux petits oignons.

95%

INTERET

1080 tient ses promesses et en met plein la vue même s'il n'est pas le jeu du siècle. Un très bon jeu qui fait du bien à la logithèque de la N64 !

93%

– Qu'est-ce
qu'il y a de bon
pour le dîner ?

– Un western.



Il n'y a pas que la télé
dans la vie. Quoique.

Posez votre fourchette quelques instants, que l'on vous explique ce qu'il y a dans Télémag. Bien sûr, vous trouverez dans Télémag tous les programmes télé, présentés de façon claire et astucieuse. Et puis plein de pages magazine, des sélections thématiques et même les 300 films de la semaine sur toutes les chaînes, y compris le câble, Canalsat et TPS. Et comme dans la vie il y a aussi le cinéma, la musique, les livres ou encore le multimédia, Télémag parle également de tout ça. Bref, Télémag on pourrait vous en parler des heures, mais là finissez votre pizza, il y a le western qui commence.

A DECOUVRIR CHAQUE MERCREDI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX. 10F.

Les épisodes de *Need For Speed* se suivent et ne se ressemblent pas. Deux ans après le deuxième, voilà le troisième volet, développé par la branche canadienne d'Electronic Arts.



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

HOT PURSUIT AVEC LES FLICS

Le but du jeu est de griller les limitations de vitesse, afin de franchir la ligne d'arrivée en premier. Mais, les flics veillent et ils ne vous lâcheront pas.



Les flics recourent aux gros moyens, comme ces barrages.



C'est rageant, des flics en Corvette. Les gredins peuvent même vous rattraper à plus de 250 km/h.



Dans le Replay, on peut changer la caméra, la vitesse et mettre sur pause. Dommage, qu'il faille loader avant.

AVIS OUI !

Je n'ai jamais aimé les précédents *Need for Speed*, mais ce troisième volet me plaît énormément. En corrigeant les défauts des anciennes versions, ce titre se hisse au niveau des meilleurs jeux de caisse de Playstation, et ce n'est pas rien. De plus, avec autant de voitures, le jeu est bien plus varié que *Porsche Challenge*. Mes petites préférées étant la Ferrari 550 Maranello et la Jaguar XJR-15. La vitesse frise celle de *Test Drive 4*. Le mode Poursuite est génial. Semer les flics procure un plaisir inavouable. Allez, faut que j'y retourne. I need the speed !!!

GIA

Le premier volet de *Need For Speed* avait été un hit à sa sortie. Ensuite, le deuxième avait déçu au point de coller une mauvaise réputation à la série, à cause de sa médiocrité. Le temps était venu de corriger cette erreur de jeunesse. Bien des choses ont changé. Disons-le tout de go : on est en présence d'un excellent jeu de course. D'abord, grâce à une rapidité d'animation décoiffante et sans clipping ! Les 200 km/h affichés au compteur ne sont pas là pour la frime. Dès le début, on pourra choisir de rouler en mode Mirror ou non, de nuit ou de jour, en plein soleil, sous la pluie ou sous la neige. Ce qui modifiera évidemment l'adhérence des

bolides. Il y a deux types de frein : le frein normal et le frein à main, à n'utiliser que pour les virages très serrés. Il permet de dérapier à 90° rapidement. Les quatre vues sont jouables. Remarquons la disparition de la vue des précédents épisodes, c'est-à-dire celle de l'intérieur de la voiture, avec le gros tableau de bord, le volant qui tourne tout seul, et la minuscule visibilité à travers le pare-brise. Voilà pour les améliorations. Bien sûr, *Need For Speed* a conservé son esprit classieux, avec plein de carrosseries de rêve que vous pourrez mater pendant des heures durant l'intro. Ferrari 550 Maranello ou 355F1, Lamborghini Countach ou Diablo, Italdesign Nazca, Chevrolet

Corvette C5, Jaguar XJR-15 et Mercedes CLR GTR, chaque caisse est disponible en plusieurs couleurs. Bizarrement, les Ferrari n'existent pas dans leur diabolique livrée rouge. Plusieurs modes sont proposés. Entre le Single Race, le Tournoi et le Training, plutôt classiques, on trouve les modes Hot Pursuit et Knock Out. En Hot Pursuit, vous devrez terminer sur deux tours devant un adversaire, et sans vous faire serrer par les flics. Pour gagner en mode Knock Out, il ne faut jamais finir dernier ; la première course contenant huit concurrents, la deuxième sept et ainsi de suite... Vous l'aurez compris, ce troisième volet *Need For Speed 3* est parti pour faire très mal.

SOUS TOUTES LES COUTURES

Quelques vues très intéressantes et très utiles pour l'action. Ça peut vous aider à gagner.



La vue arrière (par défaut) permet de mieux voir les concurrents et les chocs.



La vue de derrière la voiture permet mieux voir les concurrents et les chocs.

Et hop, dans le décor. Comme ça, vous serez tranquille pendant un petit moment.



peut comparer les performances de chaque voiture. C'est génial !



Passez par cette fente dans la roche à l'aide du frein à main. C'est plus pratique.



Cette vue depuis le toit légèrement surélevée permet de mieux voir les concurrents et les chocs.

Les décors sont très originaux, comme ce petit train qui passe sur le pont.



Cette vue depuis le toit légèrement surélevée permet de mieux voir les concurrents et les chocs.



LES QUATRE CIRCUITS CACHÉS

COUNTRY WOODS

Il s'agit du premier circuit qui bifurque vers d'autres chemins. Après les couleurs de l'automne, la neige lui va à ravir.



Avant d'aborder ces cabanes, ralentissez pour ne pas finir hors piste.

Les différences de bosses peuvent vous faire sauter très haut.

LOST CANYONS

Lost Canyons vous emmène visiter Monument Valley, immortalisé par les western de John Ford. Vous aurez en plus l'occasion de circuler dans des tunnels où dorment des temples.



Un petit raccourci, mais faites attention à ne pas rentrer dans le pilier.

Ces rochers au milieu de la route sont vicieux. Ce passage est aussi présent dans un autre circuit de base.

AQUATICA

Vous l'aurez deviné, Aquatica se situe au bord de la mer. Le soleil couchant donne à ce circuit un certain cachet.

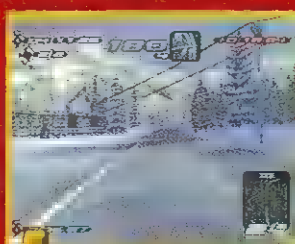


Le passage sous la mer dans ce tunnel transparent est sans doute une des parties les plus impressionnantes.

Les couleurs du circuit Aquatica ont été très bien choisies. Rouler au crépuscule dans une Lamborghini Diablo, quelle classe !

THE SUMMIT

Recouvert par la neige, The Summit est un circuit assez sinueux. C'est aussi l'un des plus beaux du jeu. Les virages serrés sont nombreux, et le passage dans la ville est particulièrement chaud.



ouille, veillez à bien ralentir.

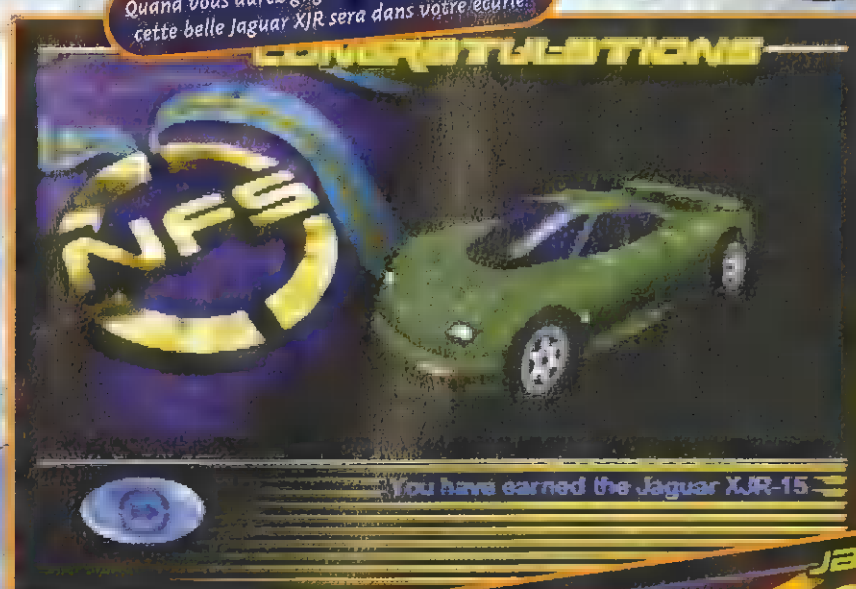


La nuit, ce circuit est particulièrement difficile, en raison des routes tortueuses.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT



Quand vous aurez gagné le mode Tournoi, cette belle Jaguar XJR sera dans votre écurie.



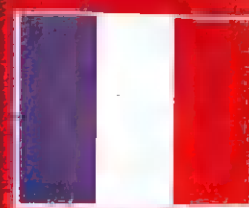
AVIS OUI !

Autant le deuxième épisode n'avait pas convaincu, autant celui-ci risque de faire des émules. Avec ses multiples modes, comme la poursuite qui met les forces de l'ordre à vos trousses, il faudra vous adapter au trafic fluide ou dense au choix. Les graphismes sont assez impressionnants, pas de problème avec l'animation ni avec la jouabilité, et, niveau ambiance sonore, ça le fait aussi. Moi qui n'étais pas un adepte des NFS, je me suis réconcilié avec.

SWITCH



Vous êtes en état d'arrestation !



Version : **OFFICIELLE**
Dialogues : **FRANÇAIS**
Textes : **FRANÇAIS**

Développeur : **EA CANADA**
Editeur : **ELECTRONIC ARTS**
Disponibilité : **OUI**
Prix : **D**

COURSE DE VOITURES DE LUXE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Contrôle : **EXCELLENT**
Difficulté : **MOYENNE**
Niveaux de difficulté : **2**
Continues : **-**
Sauvegarde : **OUI**

PRESENTATION

Amateurs de belles caisses, accrochez-vous aux rideaux !

93%

GRAPHISMES

Certains décors sont sublimes, notamment ceux sous la neige.

94%

ANIMATION

Epoustouflante. Quelques ralentissements quand il y a trop de voitures.

92%

MUSIQUE

De la techno branchée ou du rock poilu. A consommer sans modération.

91%

BRUITAGES

Bonnes digits et on ne se lasse pas du ronronnement des moteurs.

88%

DUREE DE VIE

Longue. Les mode Hot Pursuit et Knock Out sont particulièrement durs.

88%

JOUABILITE

On se fait vite à la conduite arcade. En simulation, les dérapages sont délicats.

92%

INTERET

L'un des meilleurs jeux de course sur Playstation. Avec une rapidité étonnante, plein de modes et des voitures de rêve, c'est un must.

92%

WARHAMMER

DARK OMEN

Il était dit qu'un jour la Lune recouvrirait le grand astre de son ombre maléfique. Ce jour, maudit entre tous, verrait les morts se lever de leurs tombes pour se ranger derrière un puissant cavalier noir. Ce jour est arrivé, Messeigneurs, et l'empereur m'a chargé d'une missive à votre adresse. Soyez aimables de la lire avant de festoyer...

Dark Omen est la suite du très décevant Warhammer, Shadow of the Horned Rat. Heureusement, il ne s'inspire que très peu de cette première campagne et se concentre davantage sur le jeu de plateau original, édité par le glouton Games Workshop. Vous allez cette fois incarner Morgan Bernhardt, "le" pourfendeur de "peaux-vertes" (orcs, trolls, gob...) de l'Empire. Accompagné de ses aides de camp et de quelques bataillons, notre vaillant cavalier se lancera sur la piste de Dread King pour une campagne qui comportera bien des lunes et cinq chapitres d'une dizaine de batailles chacun. Vous ne débutez qu'avec un régiment d'infanterie, de cavalerie, d'archers et de canons). Si un de ces

bataillons est décimé, vous le perdrez définitivement, mais vous ne perdez que quelques unités vous pourrez les racheter avec le peu d'argent que vous rapportera la bataille. Toute la subtilité du jeu consiste à arriver à être bon guerrier tout en étant bon gestionnaire. Car même s'il est facile de gagner une bataille, il est plus difficile de l'emporter en ne perdant que peu de troupes. En chemin, de nouveaux combattants, comme les ogres mercenaires, les sorciers ou les flagellants, viendront grossir vos rangs. Les arbalétriers devront être placés sur des positions hautes et pourront tirer des carreaux, se battre à l'épée et même user d'objets magiques. Les ogres ou les nains, même s'ils sont peu nombreux, entretiennent une haine farouche à l'encontre des morts-vivants et apprécient le corps à corps. Les canons ne peuvent se

déplacer, mais tirent loin et font mal.

Bref, il faudra connaître au mieux les capacités de chaque troupe pour bien les diriger. Reste à vous intéresser à l'intrigue : elle est bien ficelée et que l'on vous proposera plusieurs choix de bataille (aider la comtesse ou partir à la rescousse de troupes englues dans une autre contrée). L'esprit de Warhammer est respecté, à la différence qu'on ne peut pas jouer les méchants.



En plus de racheter des unités perdues, le magasin vous permettra d'acheter des défenses ou des objets magiques.

Les magiciens sont des personnages très importants : ils sont toujours seuls mais bénéficient d'une puissance de feu monstrueuse. Bichonnez-les.



AVIS OUI, MAIS...

Rien à redire sur le scénario et la possibilité de choisir ses missions. Rien à redire sur l'interface assez claire, l'ambiance ou la qualité de la réalisation. Ça bouge bien, les batailles sont enlevées, et on s'y croirait presque. En fait, ce qui gêne, ce sont la difficulté du jeu, son caractère répétitif et surtout la concurrence. Les débutants peuvent d'emblée se réserver de longues nuits avec pour fond sonore "nous sommes attaqués"; "nous fuons devant l'ennemi"... Les joueurs confirmés se lanceront dans FF Tactics (plus prenant à mon goût) à moins qu'ils n'adorent Warhammer.

SPY

Pendant pas à attendre. Sinon vous

AVIS

Dark Omen me retient



MIICO

NOUS SOMMES ATTAQUÉS !

Comment se passe une bataille dans Dark Omen ? Bougez pas, on vous explique. La première chose à faire est de choisir les troupes qui seront présentes sur le terrain. Au début, il faut envoyer toutes vos troupes, mais par la suite vous devrez bien les sélectionner puisque vous ne pourrez placer que huit unités au maximum sur le terrain. Il faut ensuite les déployer dans un espace délimité par des drapeaux blancs. Cette phase est primordiale car elle sera déterminante pour les déplacements à venir (pensez à bien placer vos canons...). L'expérience acquise après une défaite vous apprendra d'où sortent les ennemis et vous permettra de mieux déployer vos troupes. Alors n'hésitez pas à relancer une partie mal engagée. Ensuite, vous n'avez plus qu'à déplacer ou laisser agir vos unités (que l'on sélectionne en cliquant sur leur tenton) en tentant d'en perdre le moins possible.

Les séquences cinématiques sont parfaitement dans le ton, mais tranchent presque trop avec ce que l'on découvre sur le terrain.



Choisissez bien vos troupes et tentez de combiner les forces.



Vos unités sont dirigées comme dans les autres jeux de stratégie. Il n'y a rien de plus qu'à les faire avancer, attaquer, etc.

Pendant les gros combats, n'hésitez pas à attaquer deux contre un. Sinon vous risquez d'assister à ce genre d'hécatombes.

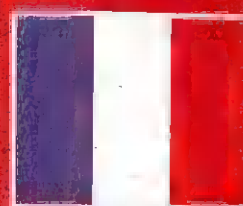
AVIS NON !

Dark Omen n'est pas le genre de jeu qui me retient des heures devant l'écran. Si au début, on s'y accroche quelques instants, on remarquera que le jeu devient très répétitif et que finalement les missions se ressemblent toutes. De plus, si vous ne possédez pas de souris, vous allez peiner durant toute la partie.

En effet, jouer avec une manette s'avère aussi pénible qu'insupportable. Un conseil, si vous aimez le genre, préférez plutôt Vandalhearts de Konami ou bien Final Fantasy Tactics de Square.



MIICO



Version : OFFICIELLE
Dialogues : FRANÇAIS
Textes : FRANÇAIS

Développeur : E. ARTS
Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Disponibilité : Oui
Prix : D

WARGAME TEMPS RÉEL
1 JOUEUR
Contrôle : TRES MOYEN AU PAD
Difficulté : ÉLEVÉE
Niveaux de difficulté : -
Continues : SAUVEGARDE
Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION

Cinématiques de style. Présentation des combats moche mais intéressante.

90%

GRAPHISMES

L'ensemble est fouillis et peu coloré, mais toutes les aires de combat sont en 3D.

83%

ANIMATION

Saccadée et trop lente au pad.

74%

MUSIQUE

De la grande zique pour de grandes campagnes. Bonne ambiance.

91%

BRUITAGES

D'excellents doublages en français, mais trop répétitifs.

92%

DUREE DE VIE

Les combats se corsent vite et ils sont nombreux. Tiendrez-vous jusqu'au bout ?

87%

JOUABILITE

La souris est vivement conseillée, car votre précision devra être optimale.

82%

INTERET

Une adaptation intéressante du jeu de plateau Warhammer qui reste tout de même limitée et répétitive. A conseiller aux fanatiques.

84%

X-MEN

CHILDREN OF THE ATOM

X-Men Children of the Atom sort ce mois-ci. Si, si, vous avez bien lu : le vieux X-Men paru il y a deux ans sur la Saturn ! Voici pourquoi ce sera un bide.

Ou se souvient de la claque de X-Men sur Saturn deux ans plus tôt. Avec ce titre, la machine avait imposé une certaine suprématie en matière de baston 2D. Eh bien, figurez-vous qu'un éditeur intelligent (et peu scrupuleux) sort X-Men, en avril 1998, sur PlayStation. Mais, après la réussite et le succès de Marvel Super Heroes, après la sortie japonaise de X-Men versus Street Fighters, cet X-Men aura dû mal à se hisser à un niveau intéressant. Alors, est-ce pour profiter de la vague Marvel que l'éditeur sort cet X-Men, ou pour arnaquer les quelques badauds incultes en jeux vidéo ? Le mystère plane... On retrouve Wolverine, Colossus, Cyclops, Iceman, Omega Red, Sentinel, Spiral, Silver Samurai, Psylocke et Storm, mais il faudra

jouer sans les Marvel ni les Street Fighters, sans les gemmes, sans les sprites énormes, et avec une animation beaucoup moins fluide que Marvel. X-Men a tout de même gardé ses premières caractéristiques : c'est-à-dire, les super sauts et les X-abilities... Une jauge de power se remplit avec l'exécution des coups spéciaux, et d'autres coups spéciaux deviennent disponibles. Par exemple, Wolverine peut se redonner de l'énergie, Cyclops peut lancer un énorme rayon laser. Mais cette version est beaucoup moins bien réalisée que celle sur Saturn. Enfin, le jeu reste correct, malgré ses gros défauts.



Une X-abilities : Psylocke est multiplication.



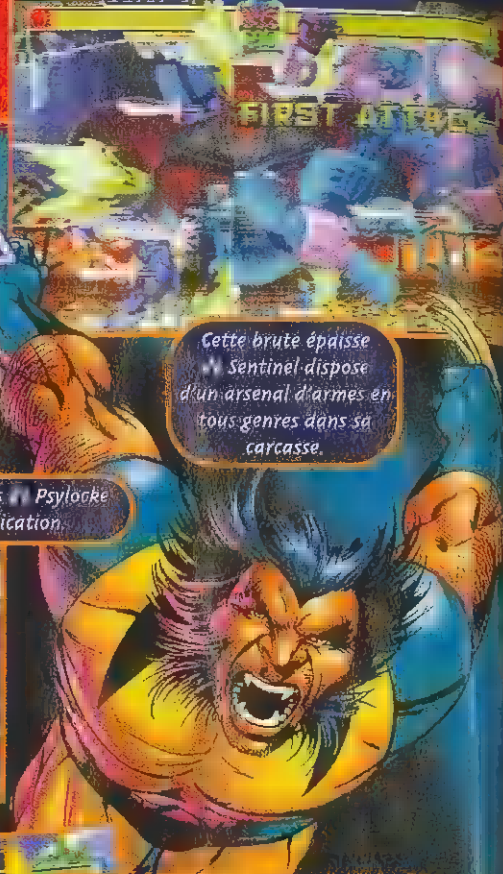
Wolverine peut se redonner de l'énergie avec une X-ability.



En l'air, vous pourrez enchaîner des coups et des Combos.



Comme son nom l'indique, les coups de Storm sont surtout basés sur l'électricité.



Cette brute épaisse : Sentinel dispose d'un arsenal d'armes en tous genres dans sa carcasse.

Version : OFFICIELLE
Dialogues : ANGLAIS
Textes : ANGLAIS

Développeur : CAPCOM
Editeur : ACCLAIM
Prix : D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
BASTON

PRÉSENTATION

Complètement ratée. Très pixélisés, les écrans sont flous...

GRAPHISMES

C'était beau... il y a deux ans !

ANIMATION

Trop lente. La rapidité des successeurs l'éclate complètement.

MUSIQUE

Elle n'a pas changé d'un poil, et colle bien à l'esprit Comics.

BRUITAGES

Baffes en pagaille et coups spéciaux impressionnants.

DURÉE DE VIE

X-Men rejoindra rapidement vos étagères poussiéreuses.

JOUABILITÉ

Très agréable, c'est du Capcom.

INTERET

Quelle idée de sortir X-Men après Marvel Super Heroes ! Abusif, même si le jeu reste correct.

70%

AVIS NON !

X-Men m'avait bien plu à sa sortie, mais là, je reste perplexe. Pourquoi l'avoir exhumé des vieux tiroirs, alors qu'on attend tous X-Men vs Street Fighters ? Cet X-Men est moins beau, moins rapide, moins éclatant et moins impressionnant que Marvel Super Heroes, et ses défauts sont flagrants. Et encore, si l'éditeur le vendait à un prix moins élevé, X-Men serait un titre de choix, un Platinum honorable... Mais non. Or 350 balles pour une vieilleries, c'est de l'arnaque !

GIA

La saga célèbre et quatre d'ailleurs Saturn. sur un premier de warg

Tou bo gu vous inquiète quantité d'ar compression suivant le DA ensuite de v premier ou a la saga. Ce s d'origine, et, les graphismes inchangés. P durée de vie, votre argent. trentaine d'h Comme l'am fantastique, magiciens et créatures ma Quand vos h passent de n

AVIS

J'ai suivi premier v



PANDA

LANGRISSE

Dramatic Edition

La saga des Langrisser est célèbre au Japon. Les troisième et quatrième volets ont d'ailleurs été adaptés sur Saturn. Voici un flashback, avec sur un même CD les deux premiers épisodes ! Collectionneurs, amateurs de wargames, soyez prêts !



Tout commence par un bon dessin animé en guise d'introduction. Ne vous inquiétez pas, il y en aura quantité d'autres. La qualité de compression est assez inégale suivant le DA. Vous avez le choix ensuite de vous attaquer au premier ou au deuxième volets de la saga. Ce sont les versions d'origine, et, malheureusement, les graphismes sont restés inchangés. Par contre, question durée de vie, vous en aurez pour votre argent. Comptez une grosse trentaine d'heures par version ! Comme l'ambiance est médiévale-fantastique, vous rencontrerez des magiciens et toutes sortes de créatures magiques. Quand vos héros progressent et passent de niveaux, ils changent

de classes et ont le choix. Par exemple, un cavalier peut devenir un maître des tortues ou des dragons. Après, ce sera à vous de choisir leur voie pour obtenir un groupe suffisamment équilibré. Un bon groupe doit contenir plusieurs bourrins qui puissent encaisser les coups, des guerriers légers et rapides pour venir rapidement en renfort ou reconnaître le terrain. Mais aussi quelques mages pour soigner et lancer des sorts à large zone d'effet. Vous savez tout.

AVIS OUI !

J'ai suivi de près la saga des Langrisser depuis le premier volet sur Nec et Megadrive. Il faut avouer que l'ambiance médiévale-fantastique est très réussie. Voici maintenant les deux premiers épisodes qui complètent la saga sur Saturn ! Il n'y a pas de problème, ces deux volets sont excellents et vous tiendront en haleine au moins trente heures chacun. Par contre, les graphismes n'ont pas été retravaillés pour cette adaptation. Enfin moi, j'adore, et puis pour un wargame ce n'est pas si grave.



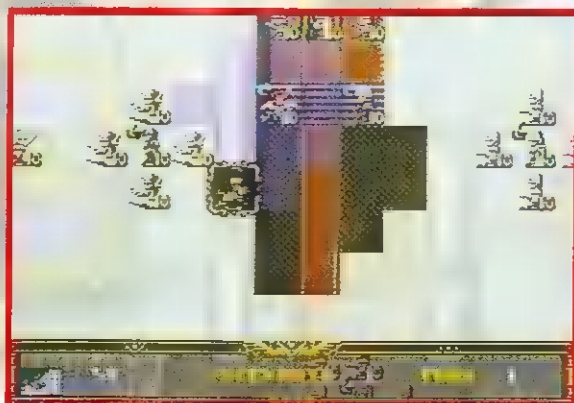
PANDA



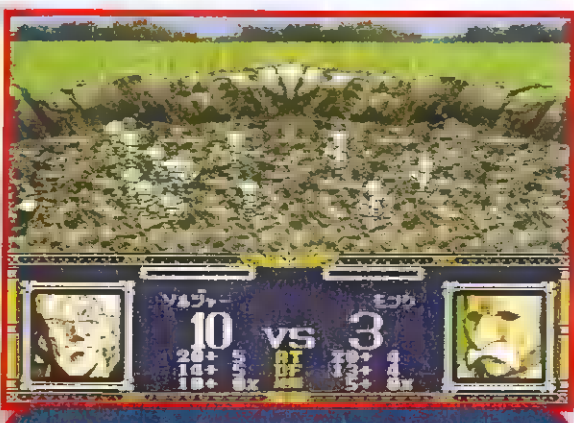
Quelques dialogues avant de commencer la bataille



Si votre commandant meurt, les troupes se disperseront



Les icônes sont simples et ne vous perturberont pas



Les statistiques du combat sont affichées en bas de l'écran



Version : IMPORT
Dialogues : JAPONAIS
Textes : JAPONAIS

Développeur : NCS
Éditeur : NCS
Prix : F
1 JOUEUR
WARGAME

PRESENTATION

Des dessins animés très sympas, d'une qualité assez moyenne.

GRAPHISMES

D'époque, c'est le problème des compilations.

ANIMATION

Il n'y a pas vraiment dans ce genre de jeu.

MUSIQUE

Les amateurs de la saga reconnaîtront plusieurs thèmes.

BRUITAGES

Pas mal sans plus.

DURÉE DE VIE

Pour finir les deux jeux, vous en aurez pour des heures.

JOUABILITÉ

Les quelques icônes en japonais s'assimilent assez facilement.

INTERET

Ces deux jeux ont vieilli graphiquement... mais pour un amateur du genre, ce sont des hits.

83%

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST

Riven est la suite de Myst, un titre mythique vendu à plusieurs millions d'exemplaires sur PC et Mac. Quatre ans après, les frères Miller nous proposent un nouveau jeu d'aventure sur cinq CD-Rom ! Rien d'étonnant à cela : Myst était une île, Riven est un archipel...

Si Myst a fracassé les charts à travers le monde entier (4,5 millions d'unités vendues à ce jour et 20 grands prix à son actif), les versions Playstation et Saturn ont été plus discrètes. Quelque quatre ans plus tard, l'arrivée sur PC et Mac de Riven, la suite de Myst, semble avoir donné des idées à Acclaim qui propose une version Playstation de ce jeu d'aventure. Le scénario fait suite à celui de Myst : Atrus, dont la femme Catherine est en danger, fait appel à vos services pour la sauver. L'aventure prend place dans le monde déchiré de Riven, créé de toutes pièces par un esprit malade et perturbé. L'univers de Riven repose sur cinq îles que l'on peut visiter à sa guise. Dans chacune d'elles, il faudra résoudre des énigmes, comprendre le fonctionnement de mécanismes diaboliques ou encore effectuer quelques manipulations hasardeuses. Le principe de fonctionnement du jeu est celui du "click & drag", c'est-à-dire que le joueur clique là où il veut se rendre ou bien sur un objet qu'il veut saisir ou observer.

Rien de plus simple. Cependant, cette déconcertante facilité contraste violemment avec la difficulté du jeu. Les énigmes sont épineuses, tordues...

Dans Riven, rien n'est simple, tout pose problème. Cette difficulté rebute le coup sûr les joueurs qui aiment l'action et les jeux de rôles plus classiques. Riven est destiné à un public adulte, habitué à ce genre de jeu et qui préfère l'effort cérébral à l'effort physique. Enfin, les temps de chargement ont été optimisés : on passe d'un écran à un autre en moins de deux secondes. Du bon boulot !

AVIS OUI !

Difficile de faire plus beau que Riven. Tous les graphismes sont en images de synthèse d'un très haut niveau, et les musiques plongent le joueur au plus profond de l'aventure. Son niveau de

difficulté, l'un des plus élevés sur cette console, rebute bon nombre d'entre vous, c'est pourquoi je le recommande aux plus âgés. Le manque de mouvements et d'actions peut aussi en surprendre plus d'un. Riven n'en reste pas moins un excellent produit pour tous ceux qui aiment le genre.

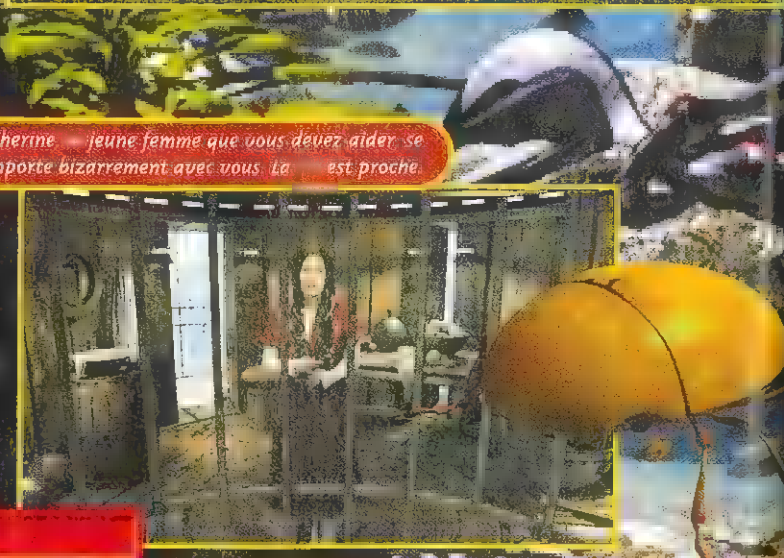


NIICO

Quels mystères cachent les tableaux du monde de Riven ? À vous de le découvrir !



Catherine : une jeune femme que vous devez aider, se comporte bizarrement avec vous. La est proche.



Pour voyager d'île en île, faut comprendre le fonctionnement de certaines salles qui pivotent sur elles-mêmes. Encore une galère.

Riven est un jeu de voyage. Les signes ont leur importance. À vous de les découvrir.

Des symboles associés à son. À vous de les découvrir.

Parfois, le jeu à l'aide d'un qui n'a rien.

AVIS

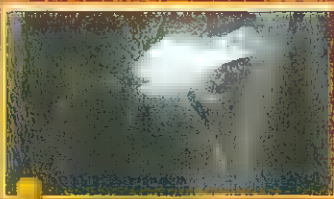
J'ai bien aimé de Myst ou au possible.



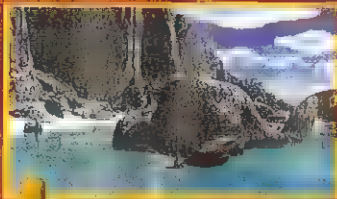
IPY

L'ÎLE MYSTÉRIEUSE

Riven est constitué de cinq îles à travers lesquelles vous allez voyager. Chacune d'elles comporte un lot d'énigmes à résoudre et de signes à découvrir. Ces signes, qui correspondent à un chiffre, ont leur importance, car, mis bout à bout, ils vous donnent un code secret indispensable pour terminer le jeu.



Des sphères cachent un symbole associé à un animal et un son. À vous de trouver où se cachent ces symboles et ce qu'ils signifient.



Ce rocher a la forme d'une baleine ou d'un poisson. En s'approchant plus près, on remarquera un nouveau symbole.



En faisant couler de l'eau dans ce bassin, on obtient la forme d'un nouvel animal, une sorte de coléoptère.

Parfois, le passage d'une île à une autre se fait à l'aide d'un appareil mécanique sur un parcours qui n'a rien à envier aux montagnes russes...

Vous ferez un petit tour en prison. La vue sur la cellule est magnifique et vous fera oublier vos malheurs.

AVIS OH QUE NON !

J'ai bien du mal à m'immerger dans les aventures de Myst ou de Riven. Les énigmes sont tordues au possible, vraiment pas logiques, et même si

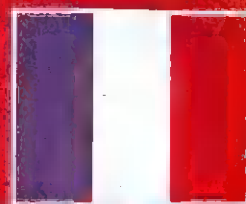
l'on est (très) satisfait d'avoir bouclé l'une d'elles, on enrage sur les suivantes. Il faut tout essayer, partout, revenir cinquante fois sur ses pas, et tout ça dans des décors qui, même s'ils sont jolis, sont très peu animés.

L'ambiance est chouette, mais vraiment ce genre de productions plus visuelles qu'interactives n'arrivent toujours pas à me convaincre.



SPY

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ACCLAIM
- Editeur : ACCLAIM
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

AVENTURE/RÉFLEXION

- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : *
- Continues : *
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION

Difficile de faire mieux sur Playstation. Tout le jeu est en images de synthèse !

92%

GRAPHISMES

Une seule mot : magnifiques, grandioses, somptueux... Ça en fait trois, non ?

96%

ANIMATION

C'est le principal problème du jeu : il est figé. Il y a parfois quelques animations...

MUSIQUE

Très réussie, elle contribue largement à nous plonger dans l'univers de Riven.

92%

BRUITAGES

Présents quand il le faut et où il le faut, mais de moindre qualité que la musique.

70%

DURÉE DE VIE

Le jeu est très difficile. Mais une fois terminé, y rejouerez-vous ?

90%

JOUABILITÉ

Prise en main rapide. Le jeu est "click & play" et compatible avec la souris.

95%

INTERET

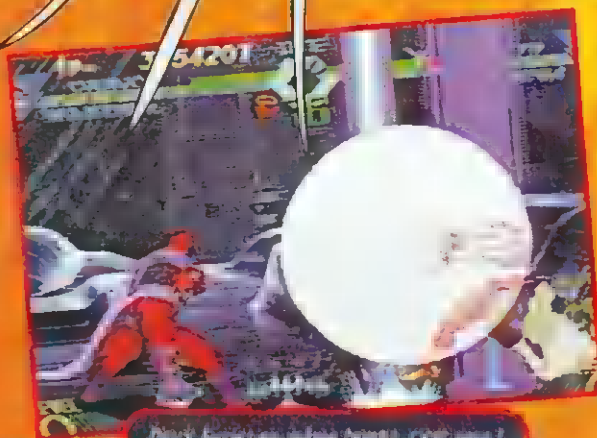
Dans son genre, Riven est certainement le meilleur jeu sur Playstation. Graphismes somptueux, durée de vie importante. Attention à la difficulté !

90%

X-MEN vs Street Fighter



L'adaptation Playstation de X-Men versus Street Fighter arrive peu après la version Saturn. Mais celle-ci comportait un Add-on de quatre mégas de mémoire, que l'on ne retrouve plus ici. Alors, que donne cette conversion ?



Deux Furies en même temps, c'est rare !

AVIS OUI !

Il est clair que Capcom assure avec talent ses conversions. Soyons clair, au niveau des graphismes et de l'animation, on est vraiment à un poil de la version Saturn. Par contre, c'est vraiment triste que le deuxième personnage ne puisse plus vraiment intervenir. Car c'était ce qui faisait sa grande originalité. Enfin, il n'en reste pas moins un jeu fantastique, le meilleur du genre à mon sens. A posséder absolument même s'il a perdu un peu de sa saveur originelle.

PANDA

X-Men versus Street Fighter est un jeu de baston en 2D, dans la grande tradition des titres Capcom. Comme son nom l'indique, il regroupe les personnages de deux grands hits ! Vous avez donc deux jeux en un ! Evidemment, les techniques des combattants ont subi quelques adaptations pour qu'ils puissent s'affronter. Chaque perso possède une pléthore de coups spéciaux et plusieurs Furies. Bref, on se trouve aux commandes d'une mécanique bien huilée. La rapidité et la fluidité de l'animation permettent d'enchaîner assez facilement un grand nombre de Combos. La maniabilité est excellente, à ceci près que le pad Playstation n'est vraiment pas terrible pour les jeux de baston. Avant de combattre, vous devez choisir deux persos. Celui qui ne combat pas peut prendre la place de son coéquipier juste pour mettre un coup à leur adversaire commun. Alors que sur la version arcade, il pouvait carrément remplacer son partenaire... De même, au deuxième round, on garde son personnage de départ. Bref, votre équipier sera plus un

spectateur qu'autre chose. Sans doute imposées pour des questions de mémoire et de temps de chargement, ces limitations sont tout de même regrettables. Les personnages sont très nombreux, et on trouve plusieurs modes de combat. Bref, réunissez quelques potes, et vous ne vous ennuierez pas.



Le dernier boss, particulièrement impressionnant, n'est pas si difficile à battre.

MÉGA

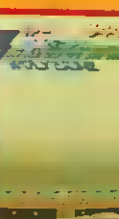
On peut ap
pour qu'il
Couplée a
donne un
particulière
mais dema
synchronis



Cette
passer au 4e



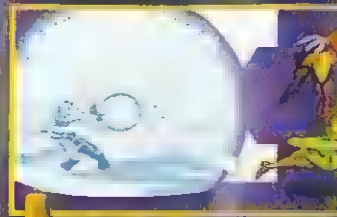
Le dou
jusqu'à 42 tit



Chun-Li est-
rapide

MÉGA FINISH

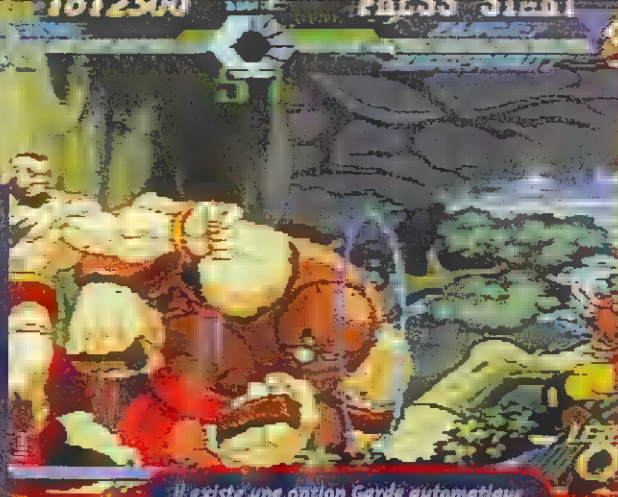
On peut appeler son partenaire pour qu'il exécute une Furie. Couplée avec la vôtre, cela donne une attaque particulièrement destructrice... mais demande évidemment une synchronisation parfaite.



Cette Furie, par exemple, n'est passée qu'à moitié.



Le double parfait montera jusqu'à 42 Hits !



Il existe une option Garde automatique pour les petits joueurs.



Les décors sont superbes, et changent parfois entre les rounds.



La fameuse attaque de Zangief particulièrement ardue à réaliser.

AVIS OUI !

Quelle claque ! Cette nouvelle mouture de Capcom enterre ce cher Marvel Super Heroes dix mètres sous terre. Filer une bonne râclée à Switch, et massacrer le Panda qui, comme toujours se vantait trop, m'a mise de bonne humeur. A chaque fois, Capcom fait mieux, et c'est un exploit, car le précédent était déjà terrible. Le seul défaut par rapport à la version Saturn est l'impossibilité de changer de perso à volonté. Mais l'animation et les graphismes achèvent la Playstation. J'imagine déjà ce que réserve Marvel versus Capcom...



GIA

TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues :
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **CAPCOM**
- Éditeur : **CAPCOM**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **BASTON**
- **1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

PRESENTATION

Quelques images fixes, rien de spectaculaire.

80%

GRAPHISMES

Les sprites sont de bonne taille et les décors très soignés.

92%

ANIMATION

L'animation est fluide et rapide, et c'est rare dans ce genre sur Playstation.

94%

MUSIQUE

Pas mal du tout.

86%

BRUITAGES

Les bruitages des coups spéciaux sont devenus incontournables.

88%

DUREE DE VIE

Seul c'est bien, à deux c'est mieux...

94%

JOUABILITE

A part les problèmes inhérents au pad, tout va bien.

87%

INTERET

Ce jeu est fantastique. Ah ! s'il n'y avait pas cette petite bavure à la conversion... Enfin, c'est sans doute le meilleur jeu du genre sur Playstation.

93%

DEATHTRAP Dungeon

"Les livres dont vous êtes le héros", vous aimez ? Si oui, vous devez connaître Ian Livingstone, auteur génial et précurseur de ce genre littéraire. Son premier bouquin, "Deathtrap Dungeon", fait l'objet d'une adaptation vidéoludique. Bienvenue dans le fort de l'horreur..."

Dan Livingstone, qui doit maintenant vivre confortablement de ses droits d'auteur après tous les bouquins qu'il a écrits depuis des années, autorise le grand jeu. Deathtrap Dungeon n'est rien de moins que l'adaptation en jeu vidéo de son premier livre, "Le Labyrinthe de la Mort".

Cet ouvrage se prêtait parfaitement à une adaptation, puisqu'il y est question d'un héros qui doit sortir d'un immense donjon. Mais, le concept et le contenu ont été amplement élargis pour le jeu. Ainsi, au début, vous pourrez choisir d'incarner un homme ou une femme. L'homme est plus fort, mais moins agile. La femme est plus souple, plus rapide, mais encaisse moins bien (comme dans Nightmare

Creatures). Un compteur de vie se substitue au chiffre d'Endurance d'origine. L'Habileté reste invisible. Vous aurez droit à toute une batterie d'équipements et d'armes différents, y compris des rockets, des bombes et des épées d'argent. Certains monstres ne peuvent être détruits que par un certain type d'arme. Il faudra donc bien choisir laquelle utiliser. De nombreuses magies ont été incorporées. Elles sont surtout efficaces à distance. Vous ne pourrez les lancer qu'en trouvant les parchemins correspondants. L'ambiance est très inquiétante, beaucoup de Nightmare Creatures. La 3D, vue principalement de derrière le perso, autorise des placements de caméra différents selon les endroits. Les décapitations et les épées qui tranchent les corps satisferont les affamés d'hémoglobine. Tout serait rose, si le jeu n'était pas aussi difficile. Chaque ennemi est coriace,

pour ne pas recommencer plusieurs fois chaque niveau vous devrez sauvegarder souvent. De plus, vos blessures ne seront jamais soignées à la fin d'un niveau. Il faudra obligatoirement des potions de santé pour récupérer un peu d'énergie. Deathtrap Dungeon, c'est du bon gros donjon, avec des clés, des portes, des passages secrets, des monstres et des pièges... De quoi vous occuper de longues soirées.

VOUS ÊTES TOUS DES HEROS !

"Deathtrap Dungeon" est le titre original du livre de Ian Livingstone, traduit en français par "Le Labyrinthe de la Mort" (Folio Junior). Non content d'être génial, prenant et brillant, il a aussi été un des premiers livres de la série "Un livre dont vous êtes le héros". A lire absolument.



Les embuscades sont fréquentes. Il suffit de ramasser un bonus pour qu'une avalanche de monstres vous tombe dessus.



AVIS OUI, MAIS...

Deathtrap Dungeon est un morceau de choix. Ces fameux livres ont occupé toute ma scolarité au détriment d'ouvrages plus classiques.

Rencontrer le père de ces chefs-d'œuvre à travers cette adaptation vidéo m'a comblée de joie.

Cette aventure en 3D regorge de bonnes idées et, malgré l'animation un peu saccadée, on entre vite dans le bain. Toutefois, une difficulté moins élevée l'aurait rendu accessible à un public plus large.

Espérons que ce problème sera résolu pour les prochains épisodes.



GIA

En vue subjective, votre regard pourra scruter tous les coins de l'écran. Cette vue est idéale pour viser avant de lancer sa magie.



AVIS OUI, MAIS...

L'ambiance des livres dont vous êtes le héros enfin sur Playstation ! Ce Deathtrap Dungeon est rempli d'humour : il y a mille et une façons de mourir et des ennemis plutôt loufoques. La réalisation technique n'est pas en-dessous de ce que l'on peut attendre sur Playstation, et on trouve de beaux effets de lumières et des monstres parfois gigantesques. Le jeu, destiné par les concepteurs à un public large, est malheureusement un peu trop difficile et le personnage manque de maniabilité, dommage...

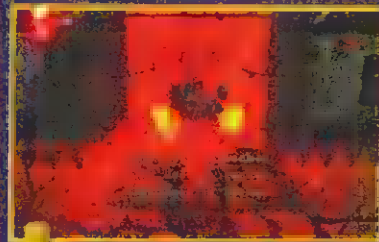
SWITCH

UN GUEPIER PERPÉTUEL

Vous devrez déjouer des pièges tout au long de l'aventure. Plusieurs d'entre eux sont inspirés du livre original, et leur ingéniosité vous glacera de frayeur avant de vous plonger dans d'atroces souffrances.



Reculer à temps ou ce mur vous poussera en bas sur des pics acérés.



Des flammes jailliront des trous, si vous n'avez pas actionné les bons leviers.



Si vous ouvrez cette porte, une volée de flèches vous transpercera le corps.

Pour tuer ces ennemis, il faut absolument s'équiper d'une épée d'argent. Heureusement, il y en a une dans la pièce.



Pour récupérer ce gros flingue, il faudra manipuler beaucoup de leviers, prendre des ascenseurs et tuer un paquet de monstres.



Chaque ennemi a son caractère propre. Voici les clowns du niveau du cirque.



Red Lotus est rapide mais pas très résistante. Peut-être à cause de son accoutrement...

DEATHTRAP Dungeon



Allez à gauche avant d'aller à droite. Sinon, adieu belle épée, clé d'or, potions, santé.



Un homme sur une table de torture et un groupe de monstres serviront d'interface pour régler volume des effets et des musiques.

Faites attention aux murs. Si un tuyau dépasse, il vaut mieux se méfier, la preuve...



DES PIÈGES À DOUBLE TRANCHANT

Les pièges de Deathtrap Dungeon sont souvent très dangereux, mais ils peuvent aussi se retourner contre les monstres du donjon. Étudiez bien ces possibilités, car ils vous épargneront des combats au corps à corps et sûrement des munitions.

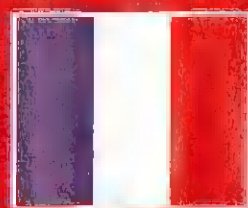


Mettez-vous derrière ces troncs qui tombent. Ils écraseront les femmes-serpents dans une belle giclée de sang.



Les balanciers déréglés peuvent tuer les ennemis qui arriveront en face.

Le fameux dragon rouge n'hésitera pas à vous bombarder de projectiles.



Version OFFICIELLE
Dialogues FRANÇAIS
Textes : FRANÇAIS

Développeur : EIDOS
Editeur : EIDOS
Disponibilité : OUI
Prix : D

AVENTURE 3D
1 JOUEUR
Contrôle : MOYEN
Difficulté : HORRIBLE
Niveaux de difficulté : -
Continues : INFINIS... AU DÉBUT !
Sauvegarde : OUI

PRESENTATION

Une intro très bien réalisée et pleine d'humour. Du grand art.

92%

GRAPHISMES

Chaque niveau a son cachet. Les décors sont fins et variés.

90%

ANIMATION

Très saccadée. Il faut faire des pauses pour ne pas avoir les yeux explosés.

75%

MUSIQUE

Sublime. D'inspiration gothique, elle pourra même flanquer la trouille.

93%

BRUITAGES

Chaque monstre pousse ses cris, et les coups d'épées tranchent les chairs.

95%

DUREE DE VIE

Très long, et surtout très dur, ce jeu est tortueux. Le finir relève de l'exploit.

95%

JOUABILITE

C'est un coup à prendre, à cause de la 3D. Reste à maîtriser les combats.

85%

INTERET

Deathtrap Dungeon est un excellent jeu d'aventure. Son ambiance et son humour plairont aux fans de jeux de rôles. Mais il est destiné aux pros.

87%

WHITE WITCH

Falcom, un des plus grands éditeurs de RPG, s'associe à Hudson pour sortir un nouveau titre. White Witch est le fruit de leur collaboration, et c'est sur Saturn que se déroule l'aventure.

Yes, Xanadu et Bravonia, Dragon Slayer, Sorcerian... ces aventures au nom mythique qui résistent encore dans le souvenir de nombreux joueurs de PC-Engine et Super Famicom. Tous ces titres légendaires ont un point commun : ils ont tous été écrits par un maître du genre RPG, Falcom. Aujourd'hui, salons le champagne ! et fêtons comme il se doit le nouveau jeu de ce grand éditeur japonais : White Witch est né d'une association avec Hudson. Et avec des noms comme ceux-là, on peut s'attendre à des merveilles ! Le jeu est plutôt sobre et son style visuel rappelle étrangement les graphismes 16 bits. Sur fond de décor au style isométrique, vous dirigez Julian (avec ses cheveux bleus, il ressemble au héros de Breath of Fire), toujours accompagné de sa copine Chris. Lors de leur périple, les éditeurs ont intégré toute une interface graphique dans les menus qui facilite le jeu (pour les gosses et les vieux japonais). Plein de petits détails rendent le jeu très mignon, par exemple, quand

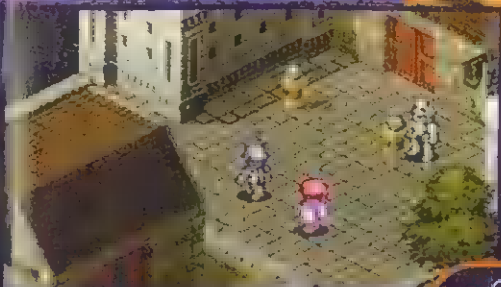
vous sauvegardez la partie, Julian sort son petit bouquin pour écrire. Quand vous chargez une partie, il le sort pour le lire. D'ailleurs, on peut sauvegarder à tout moment ! Les combats sont assez simples, et il n'y a pas de temps de chargement quand vous tombez sur les monstres. L'écran se recadre juste sur l'action, et les ennemis adoucis apparaissent sans loading. De plus, les ennemis sont visibles mais, en général, on ne peut pas les éviter. White Witch a été conçu dans la simplicité, et pour cela il est abordable par le plus grand nombre.



Pour pouvoir contourner les ponts cassés, passez par les falaises.



Quand vous aurez embarqué sur le bateau, il faudra nettoyer le pont et laver le linge, comme tout bon matelot.



Les villages sont nombreux. Visitez-les de fond en comble pour avancer.

Courir sur la plage avec sa copine, c'est romantique... Enfin, tant que l'on ne rencontre pas des monstres !

AVIS OUI !

White Witch est un jeu à part. Ne vous arrêtez pas à ses graphismes, et prenez le pad. Je le trouve tout mignon, et ça me plaît. Il y a des petits détails marrants, comme les sauvegardes, les dessins animés hilarants et certaines postures des héros. Et son intérêt est énorme. White Witch est un bon jeu pour débiter dans le RPG japonais, avec son interface très simple à comprendre. De plus, des noms comme Falcom et Hudson ne peuvent pas nous sortir des daubes... Dommage, il ne sortira jamais traduit en anglais ! C'est ce qui me désole le plus.

GIA



Version :
IMPORT
Dialogues :
JAPONAIS
Textes :
JAPONAIS

Développeurs :
FALCOM/HUDSON
Éditeur : HUDSON
Prix : E
1 JOUEUR
RPG

PRESENTATION

Des DA pêcheurs un peu partout. De l'anime comme on l'aime.

GRAPHISMES

Un peu pauvres, ils font plutôt penser à de la 16 bits.

ANIMATION

Ça bouge bien, mais ce n'est pas difficile, vu les graphismes...

MUSIQUE

Très décevante. Un RPG de Falcom méritait mieux.

BRUITAGES

Pas grand-chose, mais juste ce qu'il faut.

DUREE DE VIE

Avec deux CD, ce RPG est assez long.

JOUABILITE

Tous les menus ont droit à une interface avec des icônes.

INTERET

Un grand RPG mignon et très intéressant. Signé Hudson/Falcom, on ne pouvait être déçu.

88%

CHILL

La Playstation veut se faire une spécialité des jeux de glisse et y parvient plutôt bien. Après la série des CoolBoarders, voici le très attendu Chill. Verdict.

A la différence de Coolboarders où l'on vous oblige à évoluer sur des pistes étroites mais bourrées de sauts, Chill se veut plus ouvert et laisse au joueur une véritable liberté d'expression. Vous préférez, pour engranger des points, faire de jolis sauts plutôt que passer entre les portes d'un slalom ? Pas de problème,

lancez-vous, mais pensez aussi que vous avez un record à

battre à chaque fois et que les challenges proposés vous aident à gagner ces points. En début de jeu, trois longues pistes sont ouvertes. Pour vous qualifier sur chacune d'elles (et ouvrir les deux

pistes cachées), vous devrez battre le record de temps puis celui des Tricks. Pour les temps,

ne tergiversez pas : mettez-vous en prise de vitesse (bouton Carré), prenez les meilleures trajectoires et évitez les obstacles. Filez "straight on", tel Tomba, sans vous soucier des figures. Le record de Tricks est bien plus vicieux. Il faut trouver les sauts les plus hauts pour enchaîner vos Backflips et autres Catches mais aussi savoir profiter du terrain. La course dans la forêt, par exemple, propose très peu de sauts. Par contre, vous pourrez rebondir sur le toit des chalets, faire des Rails sur des troncs ou des barrières... bref, utiliser les éléments du décor pour emmagasiner les 40 000 points nécessaires. On peut choisir entre quatre persos différents et plusieurs types de planches (Supermodel, Custom, Twins, Alpines). D'après la notice, leurs comportements sont différents, mais, une fois dans le jeu, on a bien dû mal à sentir en quoi... Chill vous propose également d'évoluer sur des descentes à thème. La première offre un slalom, un Pipe, une piste de bobsleigh, et un saut final sur un tremplin ; la deuxième, dans la forêt, va vous surprendre avec des arbres qui tombent et un saut final en parachute ; la troisième vous obligera à filer plus vite qu'une voiture de flics... Ça varie les plaisirs !



SPY

AVIS OUI, MAIS...

Le gros avantage de Chill par rapport à la concurrence est la totale liberté de mouvements qu'il propose. Vous voulez gérer votre course comme bon vous semble ? Ne vous gênez pas, les meilleurs seront toujours récompensés. Le concept est donc efficace, mais quand on voit la jouabilité, le faible nombre de pistes et de

Tricks, on est un peu déçu. Cool est plus moche, mais bien plus complet, et Snow Racer est cent fois meilleur !

C'est vraiment dommage, mais les amateurs de bonne poudre n'y verront que du feu, et après cinq, six heures, ils s'éclateront, car le challenge est élevé.

10 Km/h

Oui, bon
qui soit, n
compl

00050

030

La deuxième descente se termine par un saut en parachute. Si vous tombez au centre la plus petite cible, vous empochez 500 points. Ce n'est pas rien.



Arriver en
Ma

AVIS

Ceux qui
Snowboar



SWITCH

Ne pensez même pas sortir un Trick dans cette partie. Poncez.

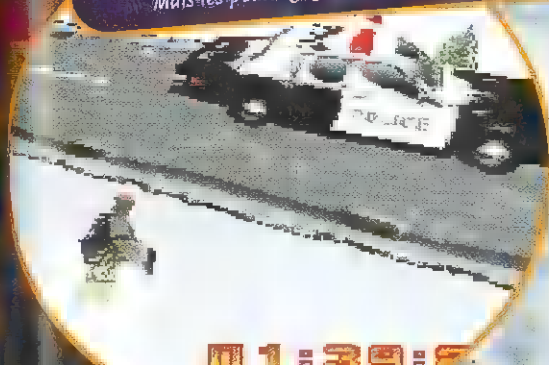


Oui, bon ce n'est pas le challenge le plus fun qui soit, mais au moins ça change des pistes complètement vides. Coolboarders

Avant de voir la dernière course et récupérer ce personnage cache (un yeti) bien de la neige aura fondu sur les pistes. Le jeu est dur.



Arriver en bas avant la voiture, la police n'est pas facile. Mais les points gagnés sont en conséquence...



AVIS OUI, MAIS...

Ceux qui ont joué à FF7 dans la phase de Snowboard éprouveront une sensation de déjà vu : le principe technique du rendu de la neige est le même. Le jeu est beau malgré le clipping, les figures à exécuter sont assez nombreuses et peu complexes. Il y a de bonnes idées comme la course contre l'avalanche. Les trois premières pistes sont difficiles à pratiquer avec les persos de bases, et réussir les Bonks et autres Rails n'est pas une mince entreprise. Seules la première et la dernière pistes sont fun, dommage...



SWITCH

TU LA RENTRES OU QUOI ?

La plus grosse difficulté de Chill est d'arriver à récolter le maximum de points en réalisant le plus de figures. Comment les rentrer ? Pas si simple. Prenez de la vitesse, appuyez sur le bouton Croix pour préparer votre sauteur à réaliser un saut et suivez bien ce qui suit. Pour faire une rotation, vous devrez appuyer sur L1 ou R1 en préparant le saut. Pour les sauts périlleux (Back ou Front Flip) maintenez Haut ou Bas toujours en préparant le saut. Et pour compléter le tout, appuyez sur L2 pour effectuer un Mute Grab ou sur R2 pour un Method Grab. Ensuite, tout dépendra de la hauteur de votre saut, du nombre de touches appuyées et de l'instant où vous les aurez pressées. Nous avons dénombré une douzaine de figures de base différentes, un peu moins que dans Cool 2.



Chaque piste vous obligera à battre le record de temps (en filant tout droit et en évitant les obstacles comme sur la photo) et le record de figures.

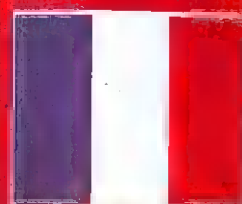


Pour rentrer les figures les plus complexes, pensez à prendre de bonnes impulsions au départ.



Le seul Pipe du jeu est plutôt limite. Vous n'aurez qu'à presser les boutons L et R pour sortir "chicken salad" et autres "gibbons 240".

TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SILICON DREAMS
- Editeur : EIDOS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- GLISSE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION

Un clip en synthèse sur fond de rap qui fait plus sourire qu'il ne bluffe...

81%

GRAPHISMES

Nombreux bugs, mais le rendu de la neige est chouette et les décors variés.

82%

ANIMATION

Un clipping trop présent, mais les animations sont assez réalistes.

82%

MUSIQUE

On reste dans un trip techno avec variantes Happy Hard Core.

88%

BRUITAGES

Les persos poussent quelques cris sans intérêt... C'est très léger.

78%

DUREE DE VIE

Le challenge est élevé, mais il n'y a que cinq courses.

89%

JOUABILITE

Attendez-vous à galérer, la prise en main est loin d'être intuitive.

76%

INTERET

Un jeu bourré de bonnes idées qui contentera l'inconditionnel mais qui souffre terriblement de la concurrence de Snow Racer...

86%

Jet Rider II

Un an après sa sortie, Jet Rider se voit offrir un nouvel épisode, habilement intitulé Jet Rider II. A vous les folles chevauchées sur jet-moto à travers la nature. Love is on the air.

Jet Rider II est une simulation de jet-moto, un sport mécanique futuriste dans lequel vous conduisez une moto en suspension dans l'air. Comme dans le précédent épisode, dix niveaux sont disponibles, mais trois uniquement sont proposés en début de partie. Seuls les meilleurs pilotes auront accès aux autres niveaux. Chose amusante, le nombre de circuits correspond exactement au nombre de pilotes disponibles : dix. Tous possèdent leurs caractéristiques : poids, vitesse de pointe, accélération.

Pour prendre des virages serrés, il faut appuyer sur un bouton spécial de la manette. Un rayon tracteur s'occupe du reste.



Le poids est un élément important à prendre en compte car le jet-moto réagit différemment dans les virages en fonction du pilote qui la chevauche (ce n'est pas sale). Et puisque l'on parle de virage, il existe des bornes magnétiques auxquelles peut s'agripper la moto durant quelques secondes afin de tourner plus facilement. Attention, cette manœuvre demande de bien maîtriser son engin sous peine d'aller valser dans le décor. La présentation générale reste identique au précédent épisode : le compteur est toujours à gauche et placé au même endroit, tout comme le temps écoulé et le nombre de tours de circuit effectués. Seul le clipping (l'affichage soudain des décors par blocs en fond d'écran) a été revu et corrigé. Enfin, sachez que le jeu est compatible avec le pad analogique. C'est d'ailleurs avec cet accessoire que le jeu est le plus agréable.

Une petite vue panoramique d'un circuit. Bonjour la hauteur du saut... Imaginez maintenant la réception.



En prenant de la vitesse et un tremplin, on fait parfois de bonds incroyables. Attention à ne pas se prendre un autre jet dans le casque !

Une télé et une console suffisent pour accéder au mode 2 joueurs.

Les bords des circuits sont délimités par des bornes magnétiques. Si on s'approche de trop près, une force nous repousse.



AVIS NON !

Jet Rider ne m'avait pas emballé, Jet Rider II ne risque pas de me faire grimper aux rideaux !

Quand on a affaire à une suite, on s'attend à quelque chose de plus beau, de mieux abouti... Hélas ! Jet Rider II est en tout point identique à la précédente version ! Même écran de présentation, compteurs aux mêmes endroits, pixélisation, animation saccadée... Aïe ! Les parcours sont confus et on a du mal à repérer ses trajectoires... Trop c'est trop ! Jet Rider II est à cent mille années lumière de Wave Race 64 (Nintendo 64)... Qu'il y reste !

NIICO



- Version OFFICIELLE
- Dialogues
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SINGLETRAC
- Editeur : SONY
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- JET-MOTO

PRESENTATION

Des écrans en haute-résolution.

85%

GRAPHISMES

Beaucoup de pixélisation : le jeu manque de finesse.

80%

ANIMATION

Sa rapidité fait oublier les saccades et la rigidité du tout.

85%

MUSIQUE

Nombre de thèmes conséquent. Bon rythme.

84%

BRUITAGES

Assez nombreux, mais pas toujours de qualité.

70%

DUREE DE VIE

Pour terminer les 10 niveaux, il va falloir vous accrocher !

85%

JOUABILITE

Mauvaise avec le pad traditionnel, bonne avec l'analogique.

89%

INTERET

On retrouve les mêmes défauts que dans la première version. A réserver aux fans.

80%

L'Indy Car américain ressemble plus petit

Dans voit For en maître abs bon moment, les titres qui p avec ce mon essaie, il mêm pas le modèle de bons point mence à y jou s'avère positiv de l'animation touffante. C'es croirait vraie Mais, passé l' début, on rem quelques défauts trois circuits s départ, vous e d'autres en les premier. Ensuite des engins son On ne peut pas freins, changer la garde au sol e strict minimu neus, l'accélé auto ou manue des allerons. E véhicules sont. Apparemment, carrosseries ch

Sous pluie, les trainées du

Indy 500

L'Indy Car est un sport automobile typiquement américain, inexistant chez nous. En gros, cette discipline ressemble un peu à la Formule 1, mais avec des véhicules plus petits et sur des circuits de NASCAR.

Dans le genre course de voitures, la série des Formula One 97 règne en maître absolu depuis déjà un bon moment, et rares sont les titres qui peuvent rivaliser avec ce monument. Indy 500 s'y essaie, même s'il ne surpasse pas le modèle, il apporte son lot de bons points. Quand on commence à y jouer, l'impression s'avère positive car la rapidité de l'animation est époustoufflante. C'est fluide, on se croirait vraiment dans la course. Mais, passé l'enthousiasme du début, on remarque quelques défauts du jeu. Trois circuits sont disponibles au départ, vous en gagnerez d'autres en les terminant premier. Ensuite, les réglages des engins sont assez limités. On ne peut pas choisir le type de freins, changer le moteur, régler la garde au sol, etc. Il n'y a que le strict minimum, à savoir les pneus, l'accélération, la boîte auto ou manuelle et l'inclinaison des ailerons. Ensuite, les véhicules sont très peu différents. Apparemment, seules les carrosseries changent, et on ne

voit nulle part leurs spécifications. Pendant les courses, il est obligatoire de passer par les qualifications avant de prendre le départ. Contrairement à Formula One 97, n'essayez jamais de dériver. A l'approche des virages, relâchez l'accélérateur ou freinez si vous voulez garder le contrôle de la machine, et évitez de rentrer dans les murs ou le sable. Quand il pleut, la route est plus glissante, et vous devrez redoubler d'attention pour ne pas partir en tête-à-queue. Indy 500 aurait pu faire mal, mais trop de défauts l'empêchent de se hisser dans les tops de la Playstation, et c'est bien dommage.

AVIS OUI, MAIS...

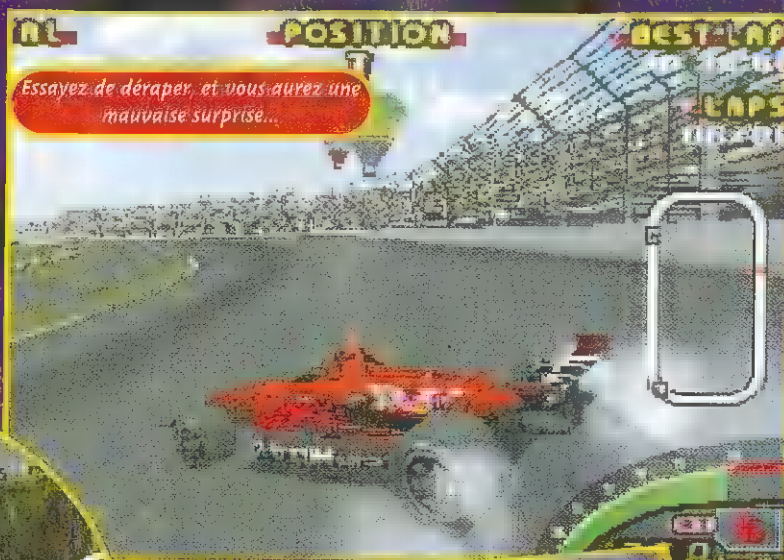
Les premières parties d'Indy 500 furent rudes. Il ne manquait que le vent et deux écrans latéraux pour parfaire l'impression de vitesse. Le jeu est speed et très maniable, j'ai tout de suite accroché. Mais hélas ! Indy 500 a trop privilégié le côté arcade et négligé complètement les réglages et les circuits. Trois tracés au départ, ce n'est pas énorme, surtout que les courses sont faciles. Enfin, grâce à sa simplicité, il est idéal pour débiter dans le genre, mais face à Newman Haas Racing, il aura du mal à se maintenir dans la course...



GIA



Quand le véhicule part dans le sable, les roues en gardent quelques grains sur les pneus, avant de retrouver leur couleur noire.



Essayez de dériver, et vous aurez une mauvaise surprise...

En vue dessus, on peut anticiper les virages beaucoup plus aisément.

Sous la pluie, les roues laissent une traînée plus bel effet...

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TOMY
- Editeur : VIRGIN INTERACTIVE
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- COURSE D'INDY CAR

PRÉSENTATION

Des engins en fil de fer vus sous tous les angles.. Basique et banal.

GRAPHISMES

Pas au top, mais vu la rapidité, on n'y prête pas attention.

ANIMATION

L'impression de vitesse décoiffe. C'est très, très speed.

MUSIQUE

De la gratte à tout va. Pour qui aime le genre, c'est génial.

BRUITAGES

Crissements de pneus, fracas de tôle contre les murs...

DURÉE DE VIE

Hélas, avec si peu de circuits, Indy 500 se finit très vite.

JOUABILITÉ

La prise en main est immédiate. Pas de problème à ce niveau.

INTERET

Impressionnant et rapide, Indy 500 méritait plus de finitions, de réglages et de courses.

84%

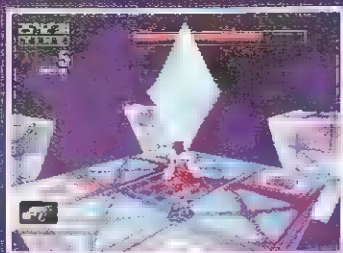
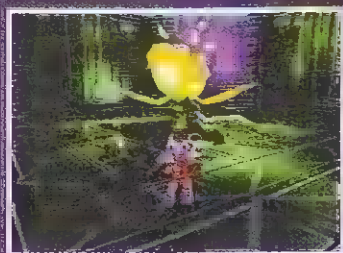


Pour détruire ce gros tas de ferraille, chargez plusieurs fois le jet.

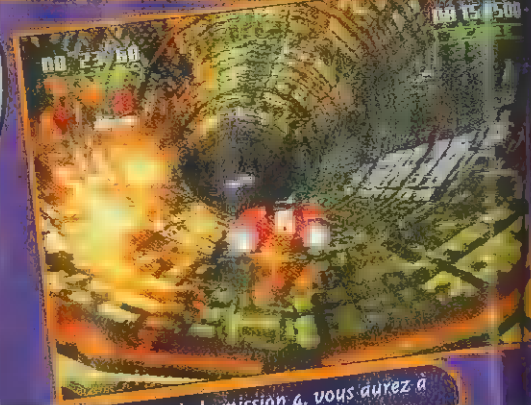


DES BOSS ET DES BOSS

Comme d'habitude, on a droit à une batterie de boss énormes. Mais pour une fois, ils sont assez faciles à battre.



Dans la mission, certains lieux sont en apesanteur.



Au cours de la mission 4, vous aurez à piloter cet engin juste après le boss.

BURNING RANGERS™

Burning Rangers est un des gros jeux attendus sur Saturn, car c'est la dernière réalisation du célèbre Sonic Team. L'attente a été largement récompensée, puisque le jeu dépasse toutes les espérances.

Pompier du futur, ça vous dit ? Eh bien, c'est ce que vous propose Burning Rangers. Le but du jeu est d'éteindre tous les feux qui se déclareront au cours des quatre missions. L'équipement dont vous disposez est à la limite de la technologie la plus avant-gardiste. Oubliez les gros tuyaux, les lances actuelles bien lourdes, dans votre combinaison (sans casque), tout est compris. Liaison avec le QG, propulseurs dorsaux, équipement de plongée sous-marine et surtout, jet d'eau dans le manche, comme les clowns. C'est un peu comme ça qu'il faut éteindre les yeux de la flamme ! Grâce à leur fonction double-saut, les propulseurs permettent de bondir encore plus loin. Quant au

jet, il suffit de se mettre en face des flammes ou de l'ennemi. Il verrouille la cible automatiquement. Si vous prenez le temps de charger, l'impact est plus fort, mais, l'onde de choc est alors tellement violente qu'elle casse les cristaux que délivrent les flammes quand elles s'éteignent. À l'instar de Sonic et de Nights, ces cristaux vous protègent. Il faut donc être rapide pour les récupérer avant qu'ils ne disparaissent. À part ça, ces cristaux sont nécessaires pour sauver les prisonniers des flammes que vous trouverez en chemin. Si vous voulez les téléporter vers un endroit sûr, il faudra au moins cinq. Évidemment, vous sauvez toutes les victimes, vous serez récompensé. Diverses jauges

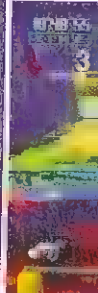
indiquent le degré de chaleur ambiante et la progression du feu. Quand la barre verte devient complètement rouge, des petits feux se mettent à péter sur votre passage. Quand le chiffre à droite de l'écran atteint 100%, c'est à un véritable feu d'artifice que vous avez droit. Pour faire baisser les niveaux d'alerte, il faut absolument éteindre les foyers et ramasser les cristaux. En vue de dos, vous pouvez changer la position de la caméra avec L et R (comme dans Panzer Dragoon), tandis que la touche Y, vous permettra de scruter ce qui vous entoure (façon Tomb Raider). Ne vous inquiétez pas, toutes les icelles pourront être acquises grâce au Training Space, en dehors du jeu car il n'est pas possible de tout faire

DES COULEURS

Les flammes ont leurs mo...



Des couleurs ha...

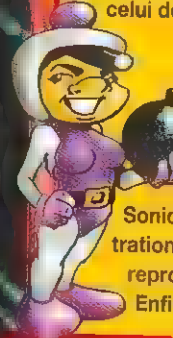


On croit dans...

vous devrez dix minutes en japonais puisse pas. Vous aurez un personnage Nights (de la Shou, le gar qui ne présente pas de différences d'apparence. Nights le jeu se li...

AVIS

Burning Rangers accroché à celui d...



Sonic Team a représenté l'Enfi...

GIA

DES FLAMMES DE TOUTES LES COULEURS POUR TOUS LES GOÛTS

Les flammes allumées les uns après les autres ont été particulièrement soignées. Leurs formes et leurs mouvements sont spectaculaires. De plus, elles brillent de mille feux.



Des flammes plutôt classiques avec leur couleur naturelle.



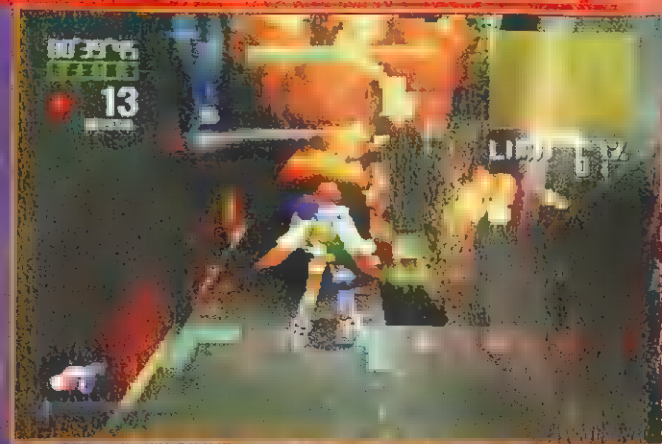
Des flammes de couleur rose. Il fallait l'inventer.



On continue dans le délire, du verbe pour se croire dans un N+ d'artifice.



On se demande encore ce que les pyromanes ont mis dans le feu.



Il faut porter le gosse jusqu'au téléporteur. Restez bien sur cette voie, car les doubles-sauts et ne sont pas disponibles quand ce môme est accroché à vous.

vous devrez forcément passer dix minutes à écouter des bla-bla en japonais. Dommage qu'on ne puisse pas zapper ! Vous aurez le choix entre deux personnages, comme dans Nights (de la Sonic Team aussi) : Shou, le garçon, et Tills, la fille, qui ne présentent pas de réelles différences, ce n'est leur apparence. La ressemblance avec Nights ne s'arrête pas là. Le jeu se joue au pad analogique

avec cet accessoire génial, la maniabilité devient instinctive. Le ton du jeu reste très mélodique, avec des mélodies et des éclairages d'ambiance euphorique. Les jeux de lumière sont assez éclatants. Mais c'est avec les vrais effets de transparence carrément impressionnants que la Saturn brille de mille feux. On n'avait jamais été à pareille lueur ! Les vitres et l'effet de l'eau

montrent que la Saturn est capable de sacrées prouesses. Cette console est remarquable, et il est dommage que tant de bons jeux ne sortent que maintenant. Le Sonic Team a encore frappé, et très fort.

AVIS OUI !

Burning Rangers est un HIT ! Ce jeu m'a vraiment accroché. ■ même si son principe ressemble à celui de Rosco Mc Queen, il est cent fois mieux, et n'a pas les défauts de son prédécesseur, comme les séquences de plate-forme énervantes. L'action y est intense et, quand les flammes explosent, le tonnerre envahit l'écran de télé. Côté réalisation, le Sonic Team nous offre une belle démonstration son savoir-faire indéniable. Le seul reproche reste la durée de vie assez courte. Enfin, les plus mordus s'amuseront à sauver toutes les victimes des flammes.



GIA



Ce dauphin vous guidera plusieurs fois vers des endroits inconnus.

Dans l'eau, le bouton A propulse vers le haut et le bouton B vers le bas.

AVIS OUI !

Dans Burning Rangers, comme son nom l'indique, tout est histoire d'eau. Le but du jeu est simple : éteindre les incendies et sauver ou périr. La

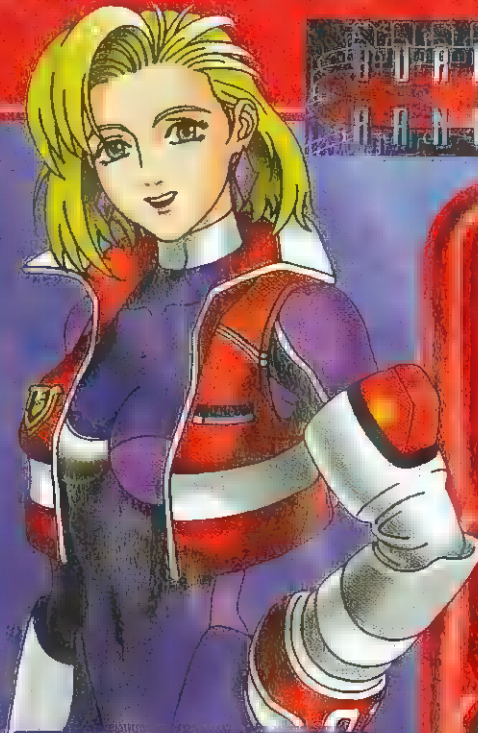
Saturn se dote d'effets spéciaux

graphiquement inattendus et superbe, avec des rendus de transparence magnifiques (incroyable n'est-ce pas ?).

La prise en main est également très bonne et la variété des niveaux et l'action soutenue font que l'on ne s'ennuie pas un instant. Voici qui va faire taire pas mal de mauvaises langues !



NIIGO



SAUVER LES OTAGES DES FLAMMES

Quand vous trouvez des civils apeurés, allez simplement vers eux. Si vous possédez les cristaux, vous pourrez les envoyer en lieu sûr.



Une victime se trouve de l'autre côté de la vitre. Pour l'atteindre, il faut faire le tour.



Avec au moins cinq cristaux, vous pourrez le téléporter.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

Développeur : **SONIC TEAM**
 Éditeur : **SEGA**
 Disponibilité : **OUI**
 Prix : **E**

ACTION 3D
 1 JOUEUR
 Contrôle : **EXCELLENT**
 Difficulté : **MOYENNE**
 Niveaux de difficulté : -
 Continues : **3 DL BASE**
 Sauvegarde : **OUI**

PRESENTATION

Les DA de l'intro et entre les niveaux sont sublimes. Compression nickel.

90%

GRAPHISMES

Jeux de couleurs et transparence inédits sur Saturn. Les décors sont fins.

95%

ANIMATION

Les feux sont impressionnants. Le jeu est rapide, sans ralentissement.

90%

MUSIQUE

Comme les décors, les musiques sont très psychédélices.

88%

BRUITAGES

Les explosions vous feraient presque sursauter. Dignes de Backdraft.

90%

DUREE DE VIE

Quatre missions mais il faudra les faire à fond pour sauver toutes les victimes.

85%

JOUABILITE

Avec le pad analogique, la maniabilité est instinctive. Dialogues en japonais.

90%

INTERET

Un hit signé Sonic Team. Maniable, beau, psyché, plein de bonnes idées et enrobé de présentations brillantes, Burning Rangers enflamme la Saturn.

95%

Profite de la
bénéfice de la
Club Europé

- Aucun droit d'entr
- Un Catalogue de 13
- gné de son CD-ROM
- trimestre : des Jeux
- des démonstrations
- Des CADEAUX, en ar
- Un Choix Exception
- lisé : plusieurs millie
- notre Catalogue.
- Toute la production
- Sellers" Américains
- Une Garantie d'Éco
- au "Prix Club Euro"
- prix public), donne d
- Supplémentaire sur
- Une livraison enco
- (48 h par Colissimo)
- Téléphone, par Inte
- 24 h / 24 h, 7 jours
- En échange de tous
- acheter 3 Jeux Cons
- Club par an, pendant



Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

**C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins cher !**



Jusqu'à 5 JEUX 120% AU CHOIX

Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !

Un Range CD-Audio **Un cadeau surprise**

Si tu réponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au
06/98



04 98

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

| | |
|-----------------|----------------|
| 1 ^{er} | 2 ^e |
| N° | N° |
| 3 ^e | 4 ^e |
| N° | N° |

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version

☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un

ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Cadeau-Surprise

si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Conformément à la loi informatique et liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vis-à-vis de nos fichiers. Pour obtenir ces renseignements, vous pouvez nous adresser un courrier (sur papier ou sur support informatique) à l'adresse suivante : Club Européen du Multimedia, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex.

Supplément livré de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 100 F. - Danemark : 100 F. - Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* ☐ CB N°

Expire le

Date

Signature obligatoire

Code Postal

Ville

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimedia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Economie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 3 ans, même les moins chers

**DISPONIBLES :
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn**



Par Téléphone,

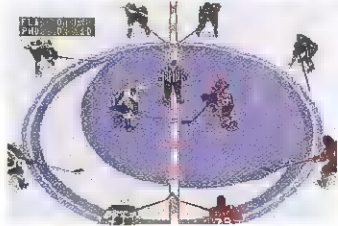
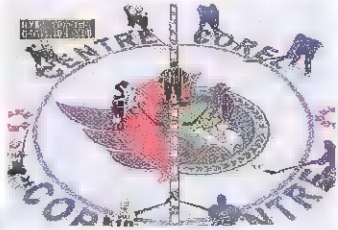
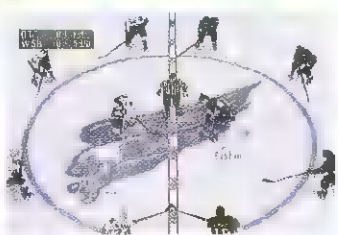
0-836-670-505

Par Minitel,

*3615

Chirde ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.



Une courte séquence d'images digitalisées de matchs et d'actions spectaculaires tient lieu d'intro.

Après un an d'attente voici enfin la nouvelle version de NHL Face Off : le millésime 98. Les équipes ont été mises à jour et de nouveaux joueurs font leur apparition. Quant au jeu à proprement parler...

D est toujours difficile pour un éditeur de proposer un jeu de sport américain. On le sait, le public français n'est pas très réceptif au genre. Les incondtionnels, il y en a quand même quelques-uns, sont très exigeants. Cette nouvelle mouture de NHL Face Off 98 n'échappera donc pas au regard critique des fans de hockey sur glace. On retrouve pratiquement les mêmes options que précédemment : gestion des équipes, possibilité de créer un joueur et de modifier ses caractéristiques, achat ou vente de joueurs... Les options n'ont pas varié d'un poil, et l'on retrouve les quatre mêmes modes : Exhibition, Play-off, Saison régulière ou encore Entraînement. Il semblerait que la nouveauté la plus importante soit l'apparition d'une nouvelle vue durant la partie : on en compte désormais cinq. Cependant, une seule se révèle réellement jouable : la vue de base, c'est-à-dire celle au niveau de la glace. Les graphismes ont un peu évolué, il faut dire que ceux de la version 97 étaient plutôt moches, et la gestion de la 3D est des plus intéressantes. On peut tout de même leur reprocher un manque de finesse évident. Mais le jeu tire de ce défaut une qualité : une animation souple et très rapide, même lorsque huit joueurs s'affrontent simultanément (via le multitap).

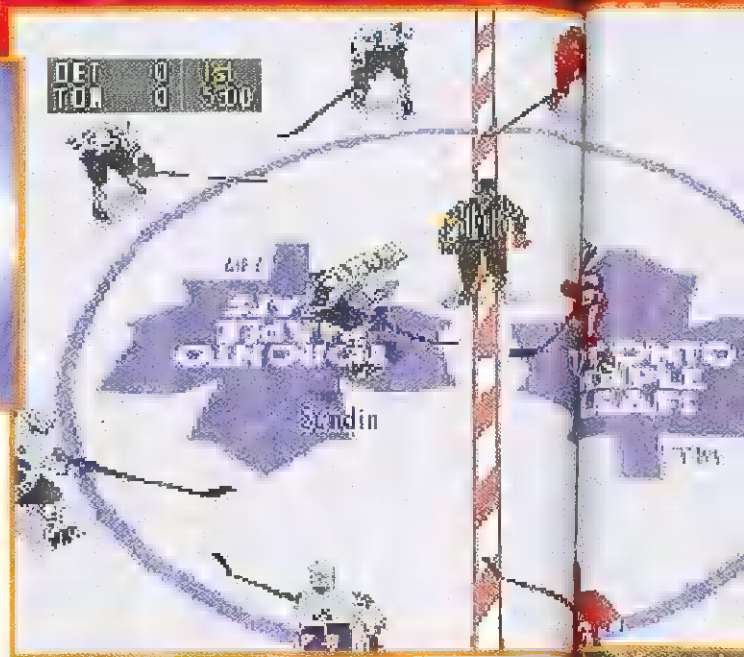
NHL FACE OFF

AVIS OUI, MAIS...

■ les options ont été remises au goût du jour, rien ne diffère vraiment le NHL Face Off 98 du 97. Une vue supplémentaire ■ bien été proposée mais elle s'avère peu jouable au final. Les graphismes manquent toujours de détails, mais ce choix permet de rendre le jeu plus rapide et d'offrir des animations souples. On se rattrape comme on peut... On regrettera également le manque d'ambiance durant les parties : pas ou trop peu de commentaires, les musiques sont très rares et seul un synthé de salon se fait entendre de temps à autre.



NIICO



AVIS OUI, MAIS...

Ce nouvea
que la mou
comp



SWITCH

OPTIONS A LA PELLE

Il n'est pas une grande nouveauté, mais c'est tout de même une option intéressante : NHL Face Off 98 propose de créer ses propres joueurs, de les échanger, de les vendre... Bref, à vous les joies de la foire aux sportifs ! Durant les matchs, d'autres options feront leur apparition : changements de vue, ralentis... Que demander de plus ? Un café peut-être.



Il est possible de recruter des joueurs de n'importe quelle autre équipe de la ligue hockey.



Quand on ne trouve pas joueur à son pied, on en crée carrément un ! Voyez ici : terrifiant Niico Letueur. Une bonne idée, mais pas nouvelle.



Durant les matchs, on peut activer le ralenti à tout instant afin de profiter au mieux de la dernière action.



Le but est toujours une délivrance pour l'équipe qui marque. Le bonheur des uns fait malheur des autres (©Niico le philosophe).

On joue sur les patinoires de chaque équipe de la ligue de hockey. On les distingue par le logo au centre de l'aire de jeu.

Timothy Decker

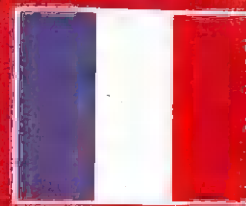
Le ralenti permet de revoir les chutes sous tous les angles. Il est possible de zoomer et tourner autour de chacun des joueurs.

La vue au niveau du jeu, Ice Level, est de loin la plus jouable parmi les cinq proposées.

AVIS OUI !

Ce nouveau NHL Face-Off est bien sûr plus beau que la mouture précédente et toujours aussi complet. Comme beaucoup de simulations sportives rééditées chaque année, les changements ne sont pas énormes et ne justifient pas vraiment l'achat pour qui possède la version millésimée 97. Toutefois, à tous ceux qui cherchent un bon jeu de hockey pouvant être orienté au choix arcade ou simulation, un jeu qui soit bien speed, très fun et bien réalisé, ce nouveau soft conviendra parfaitement.

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KILLER GAME
- Editeur : SONY
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- HOCKEY SUR GLACE
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté :
- Continues : OUI
- Sauvegarde : MEMORY CARD

PRESENTATION

Des séquences cinématiques de match. Du rythme !

82%

GRAPHISMES

On retrouve les patinoires de chaque équipe. Ça manque de finesse.

85%

ANIMATION

Rapide et souple grâce au manque de finesse des graphismes.

92%

MUSIQUE

Quelques morceaux assez bien réalisés. Rien durant les parties.

75%

BRUITAGES

Il n'y a aucun commentaire, ce qui fait un gros vide durant les matchs.

70%

DURÉE DE VIE

Pour ceux qui aiment ce genre de jeu, nul doute qu'il vous satisfera entièrement.

90%

JOUABILITÉ

La prise en main est très rapide et l'on s'amuse dès les premières parties.

90%

INTERET

NHL Face Off est une bonne simulation de hockey. Ses graphismes manquent de finesse mais la jouabilité est au rendez-vous.

85%

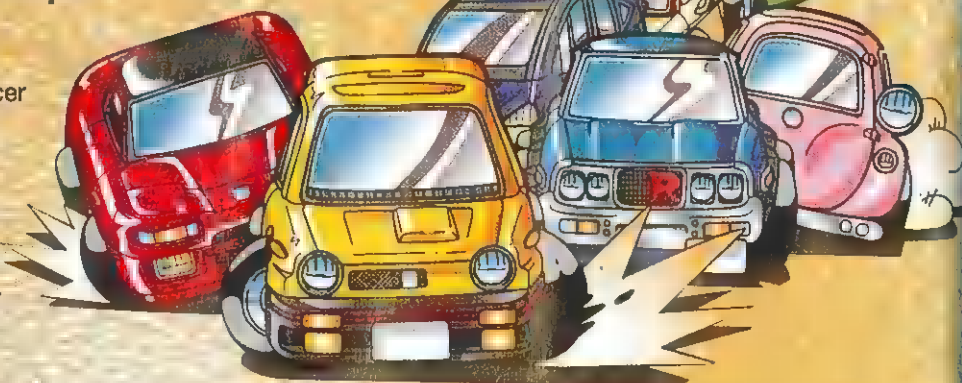
Vraiment, cette voiture dérape trop...
il faudrait en changer.

CHORO Q3

Choro Q, faute d'avoir connu le succès en France, a dû bien marcher au pays du Soleil-Levant puisque c'est déjà sa troisième version ! Mais toi non plus tu n'as pas changé...

Choro Q, troisième du nom, est une course de voitures à l'ambiance assez délirante. Les véhicules, presque "Super Deformed", se déplacent dans des décors loufoques, bourrés de détails hilarants. Cette course propose deux modes : Arcade et Story. Dans le premier, vous pouvez choisir de disputer les courses comme vous le voulez, celles-ci étant très variées et enrichies de nombreux obstacles périlleux (tremplin ou virage surélevé sans rambarde, par exemple). Dans le second, vous parcourez une ville gigantesque. Au départ, quelques courses sont inaccessibles, mais au fur et à mesure que vous progressez, des stages bonus ou cachés se dévoilent. La conduite des véhicules est assez aisée à

condition de ne pas foncer comme un taré dans les virages. En progressant, vous accédez à de nouvelles voitures, plus puissantes et tenant mieux la route. Choro Q 3 est un peu long à livrer tous ses secrets, mais il mérite qu'on s'y attarde.



Inutile de rester derrière
les autres concurrents : le jeu ne prend pas en
considération l'aspiration.



Vous ratez ce tournant, vous
tomberez et devrez refaire toute une
partie de la course.



On peut interagir avec beaucoup d'éléments
du décor... Oups ! vous avez coulé le bateau !

AVIS OUI, MAIS...

Choro Q est une course de voitures très fantaisiste, mais il faut avoir le goût de la parodie pour l'apprécier. Des voitures rigolotes, quelques gags... ce n'est pas vraiment sérieux, mais on se marre bien. Il ne sert à rien de vouloir le comparer à Gran Turismo, d'autant qu'au point de vue de la réalisation, Choro Q 3 reste assez moyen. Malgré tout, c'est un jeu très sympa dans lequel il faut persévérer pour pleinement l'apprécier. Ceux qui ont aimé les volets précédents, comme Switch et moi, apprécieront aussi cette troisième version.



PANDA



Version :
IMPORT
Dialogues :
JAPONAIS
Textes :
JAPONAIS

Développeur : TAKARA
Éditeur : TAKARA
Prix : D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
COURSE DE VOITURES

PRESENTATION

On ne peut pas dire que les
développeurs se soient fous !

GRAPHISMES

Pas mal, mais on a déjà vu
beaucoup mieux.

ANIMATION

Elle est honnête, c'est-à-dire
assez rapide et fluide.

MUSIQUE

Les thèmes musicaux sont
plutôt médiocres.

BRUITAGES

C'est très moyen, mais on a déjà
entendu pire.

DURÉE DE VIE

Une fois qu'on est plongé
dedans, le jeu est long.

JOUABILITÉ

Ça roule ! La prise en main est
aisée.

INTERET

Choro Q 3 est amusant
et intéressant mais ne
vaut pas Gran Turismo.
A prendre avec humour...

83%

**Télé
star
JEUX**

Le magazine 100 % jeux

Lydenif

Maximots

Dicoplus

Stratépion

Filmo

Fléchémots

Mots en vrac

**Mots
croisés**

**Mots
fléchés**

**Mots
codés**

Jouez avec
**Olivier
Carreras**

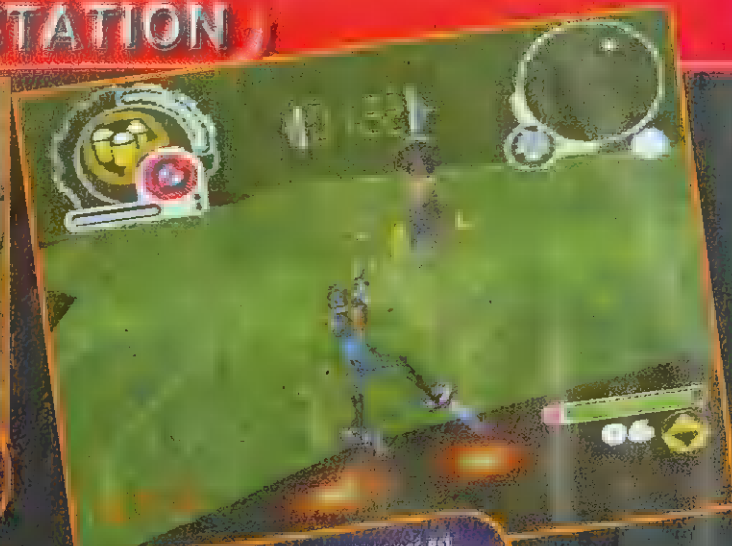
**Nouvelle
formule**

**Plus de loisirs
Plus de détente**

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



N'explosez pas ces énormes réservoirs dès début. Ils servent à atteindre certains bonus.



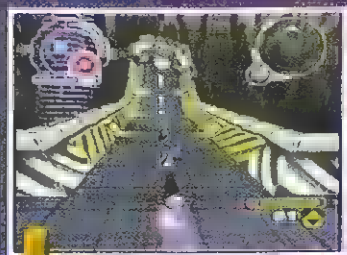
Le ver qui habite ces eaux glauques est particulièrement coriace. Ne restez jamais sur place, ou vous finirez sous ses crocs.



Prenez bien tous les bonus. Certains restaurent l'énergie alors que d'autres donnent des armes plus puissantes.

BOMBES À RETARDEMENT

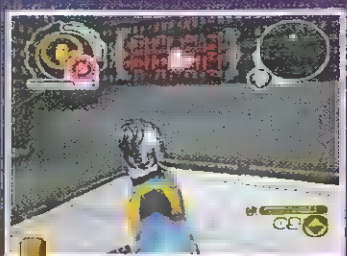
Le principe du jeu repose sur la recherche de bombes. La difficulté est de les trouver avant de les désamorcer. Souvent, elles sont cachées dans des endroits complètement tordus, accessibles seulement par des plate-formes vicieuses. En plus, le temps est limité !



Les bombes sont assez spéciales : elles brillent et lancent des éclairs. De plus, elles vous aspirent.



Ici, la bombe est accrochée à un boss. Il va donc falloir le boursifur.



ÇA VA PETER !!!

"Re Boot" est une série télé entièrement réalisée en images de synthèse et diffusée sur Canal+. Il était donc presque inévitable qu'elle soit un jour adaptée en jeu vidéo.

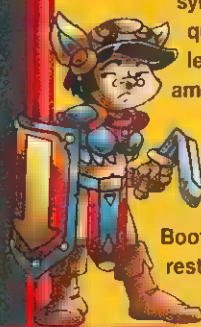
Vous incarnerez Bob, un personnage à peau bleue (mais nettement mieux bâti qu'un Schtroumpf !). Il se déplace sur une espèce de skate-board volant, un peu comme l'over-board de "Retour vers le futur II". Mais, dans Re Boot, ce skate est articulé, ce qui donne une grande liberté de mouvements. On peut ainsi "strafer" latéralement ou utiliser la force de propulsion de l'engin pour sauter. Cette dernière fonction sera indispensable pour aller de plate-forme en

plate-forme. Pour sauter le plus haut possible, il faut appuyer un certain temps sur le bouton. Sinon, vous aurez droit à un saut de puce. Le but du jeu est de repérer les bombes à retardement déposées dans les niveaux, afin de les neutraliser avec le Glitch (bouton Rond). Ces bombes apparaissent à intervalles réguliers. Quand toutes les bombes d'un niveau sont désamorcées, il faut trouver les cartes qui permettent d'accéder à la sortie. Un radar en haut à droite de l'écran

indique la direction de chaque élément. Plusieurs jauges rendent compte de l'état du héros. On trouve ainsi une barre de vie assez classique ainsi que des barres d'énergie pour les armes. Vous ne pourrez utiliser les armes les plus puissantes que dans la limite de l'énergie disponible. Idem pour les Glitch, une barre en tient le décompte. Quand vos barres sont vides, vous repassez à l'armement de base. Re Boot reste assez classique, ce n'est la présence du skate-board futuriste

AVIS OUI, MAIS

La série télé "Re Boot" est assez impressionnante dans son genre, puisqu'elle est tout en images de synthèse, et assez bien réalisée, à part quelques gros défauts. Eh bien, pour le jeu, c'est pareil. Le principe est amusant, mais le mode de déplacement agaçant. Le skate-board "glisse" beaucoup trop !! Et dans les séquences de plates-formes, c'est infernal. Dommage, car sans ça Re Boot se laisse jouer sans problème. Ne restez pas devant trop longtemps, car vos yeux risquent de souffrir et votre estomac de chavirer...



GIA



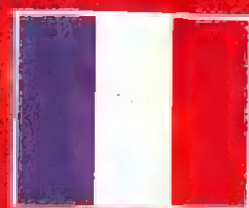
Vous aurez beau détruire ce véhicule, vous tire dessus, il réapparaîtra toujours.

AVIS OUI, MAIS...

Je ne suis pas spécialement d'accord avec Gia quand elle dit que la jouabilité est mauvaise. Je trouve au contraire que le skate-board à la "Retour vers le futur" répond bien à nos exigences et que les virages se maîtrisent parfaitement avec les boutons L et R. Il est vrai cependant que lors des phases de plates-formes pures, le contrôle se révèle plutôt délicat. Sinon, l'animation est très correcte et dans l'ensemble assez souple. Il est quand même bien dommage que les voix soient en anglais.



NIIICO



Version : **OFFICIELLE**

Dialogues : **ANGLAIS**

Textes : **ANGLAIS**

Développeur : **E. ARTS**
 Editeur : **ELECTRONIC ARTS**
 Disponibilité : **OUI**
 Prix : **D**

SHOOT 3D
 1 JOUEUR
 Contrôle : **ÉPOUVANTABLE**
 Difficulté : **PROGRESSIVE**
 Niveaux de difficulté :
 Continues :
 Sauvegarde : **OUI**

PRESENTATION

Tirée de la série basée sur des images de synthèse, la rater serait un comble...

90%

GRAPHISMES

Tout en 3D, mais les décors ne sont pas assez détaillés.

85%

ANIMATION

Très légèrement saccadée. On a vite mal aux yeux à force d'y jouer.

82%

MUSIQUE

On reconnaît certains thèmes de la série. Mais ça ne vole pas haut.

84%

BRUITAGES

Le bruit du skate-board est très bien rendu et les digits sont soignées.

90%

DUREE DE VIE

Avec plus de 21 niveaux, Re Boot vous donnera du fil à retordre.

87%

JOUABILITE

Le skate est difficile à maîtriser. On s'arrache les doigts sur les plates-formes.

50%

INTERET

Re Boot serait un super jeu si la maniabilité était plus soignée. Les décors sont variés, et les idées fourmillent, mais le skate-board n'en fait qu'à sa tête.

82%

Re Boot

Pour sortir du niveau il faut récolter les trois cartes. Ici, elles sont rouges.



L'ennemi est automatiquement locké. Il suffit de mettre bonne distance.

Et voici la porte sortie. Elle s'ouvrira qu'avec les cartes d'accès.

Pour construire les salles, vous devez tenir compte des principes du Fung-Shui.

敵部 0 飛天石出口 0

CHAOS SEED

Chaos Seed avait fait les beaux jours de la Super Famicom. Attention, le principe du jeu s'inspire beaucoup du taoïsme et en déroutera plus d'un...

Chaos Seed se présente comme un action-RPG, tel qu'on en connaît sur Super Famicom. Vue du dessus, avec des pièces rectangulaires, des coups d'épée et des portes à ouvrir comme dans Zelda. Mais, le héros peut se déplacer en diagonale, comme dans Neutopia. Au départ, vous avez le choix entre deux scénarios, en fonction desquels les événements se dérouleront différemment. La suite est plus axée simulation, car vous incarnez un Maître des Grottes. On doit construire soi-même ses pièces

(à partir d'une simple pièce de départ), avec des pouvoirs tirant leurs sources du Fung-Shui. Le Fung-Shui, signifiant littéralement "vents et eaux" en chinois, désigne un ensemble de croyances mettant en jeu les forces de la nature. Les cinq élémentaires (eau, terre, feu, bois et métal), en fonction de leur placement, permettent de construire un certain type de salle. Chaque élémentaire interagit avec les autres. Par exemple, le feu régénère la terre, la terre régénère le métal, le feu blesse le métal et le métal blesse le bois. On peut construire plusieurs types de pièces, en fonction du Fung-Shui. Vous pourrez invoquer des animaux

célestes pour protéger vos constructions, en bâtissant la pièce adéquate. Bien sûr, pour construire, vous devez disposer de Dungeon Point et d'énergie. Bref, Chaos Seed fait partie de ces jeux qui déroutent. Il faut un certain temps pour l'apprécier, malgré les menus d'aide, qui montrent ce qu'il faut faire, et des débuts très guidés.



Au début du scénario, ce vieux homme vous guidera sur la voie à suivre.

AVIS OUI, MAIS...

Le principe de Chaos Seed est très intéressant, mais très complexe. Le jeu ne s'adresse qu'à l'élite habituée aux jeux japonais compliqués. Si vous êtes en mal de défi, pourquoi ne pas l'essayer ? Les phases action-RPG rappellent des souvenirs agréables, à la Zelda, et les parties simulation affoleront les méninges les plus solides. Le charme du jeu réside dans sa complexité. Et si vous accrochez, vous verrez que Chaos Seed est un titre fort. Il faut juste en comprendre le mécanisme et être patient.

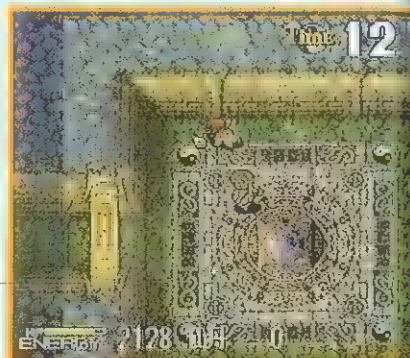


GIA



Pour vous guider, une petite carte en bleu transparent vous indiquera l'état des constructions.

Les parties action-RPG rappellent beaucoup Zelda.



Pour construire des salles, appuyez contre un mur sur le bouton C.



Version
IMPORT
Dialogues
JAPONAIS
Textes
JAPONAIS

● Développeur : ESP
● Editeur : ESP
● Prix : €
● 1 JOUEUR
● SIMULATION-RPG

PRESENTATION

Intro en images de synthèse assez soignée.

GRAPHISMES

Adaptés de la Super Famicom, ils sont un peu légers.

ANIMATION

Ralentissements inexistant, normal pour un jeu type 16 bits !

MUSIQUE

Dans la grande tradition des RPG, la musique est sublime.

BRUITAGES

Pour le peu qu'il y a, les bruitages sont corrects.

DUREE DE VIE

Plus d'une centaine d'heures... si vous accrochez au principe.

JOUABILITE

Tout en japonais et, surtout, les commandes ne sont pas simples !

INTERET

Chaos Seed est un petit jeu sympathique. Mais, son principe reste assez complexe voire obscur.

83%

AVIS

Je ne sa
them up



PANDA



Sokyo Gurentai

Il a un nom à coucher dehors, mais ne vous méprenez pas : malgré son allure classique, ce shoot them up en a sous le capot !

Hélas ! trois fois hélas ! Le shoot them up est un genre qui, par sa consécration, les aliens profitent pour se refaire une santé. Electronic Arts a compris la menace et nous sort un shoot à scrolling vertical dans la plus pure tradition. Vous disposez d'une arme de base dont la puissance augmente avec les options récupérées. Si vous laissez appuyé le bouton de la grande demi-sphère apparaît en grossissant ; elle locke tous les ennemis qui se trouvent dans sa zone d'action puis, lorsque vous relâchez le tir, des lasers tête-chercheuses foncent droit sur leur cible. Vous

disposez aussi, mais en nombre limité, de grosses bombes pour nettoyer une bonne partie de l'écran. Traditionnellement, les boss vous attendent en fin de niveau. Côté technique, le jeu est très réussi, l'animation rapide à souhait, fluide sans aucun ralentissement : l'idéal pour une action endiablée, avec des dizaines de tirs qui se dirigent simultanément sur votre vaisseau ! Les niveaux sont très variés, graphiquement superbes, avec scrolling différentiel, effets de transparence, déformations du décor... De quoi vous épater.



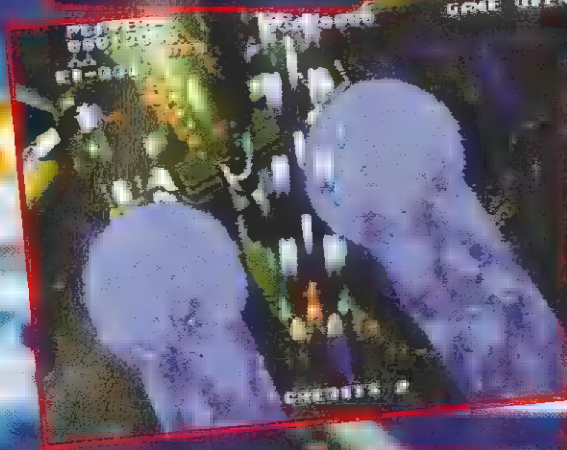
Que serait-on sans ces bonnes vieilles bombes qui nettoient l'écran ?



La deuxième arme à verrouillage automatique



Les tirs ennemis pleuvent. Restez concentré pour les esquiver.



Les boss sont gros et bien armés.

AVIS OUI !

Je ne sais pas pour vous, mais moi, des shoot them up comme ça, je m'en ferais bien à tous les repas ! C'est beau, maniable, rapide... En plus l'action est tellement trépidante qu'on n'a pas le temps de réfléchir ou de se gratter ! On peut jouer à deux simultanément, ce qui est toujours très sympa. Bon, sauf si vous êtes un alien allergique au genre, vous allez craquer, car ce jeu n'est vraiment pas loin de Thunder Force 5 ou de Raystorm ! Bref, c'est un excellent achat pour les connaisseurs.



PANDA

Les niveaux sont variés et riches, souhait.



Version
IMPORT
Dialogues
JAPONAIS
Textes

Développeur : EA
Editeur : ELECTRONIC ARTS
Prix : E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
SHOOT THEM UP

PRESENTATION

Rien de bien spectaculaire...

81%

GRAPHISMES

Rien à redire, c'est beau.

91%

ANIMATION

Rapide et fluide, exactement ce qu'il faut !

93%

MUSIQUE

Rien de très travaillé, mais ça passe.

83%

BRUITAGES

Très classiques.

84%

DUREE DE VIE

HELAS, ce genre de jeu a une durée de vie assez courte.

80%

JOUABILITE

Excellente, le vaisseau répond parfaitement.

95%

INTERET

C'est tellement bien fait que tout amateur de shoot them up se retrouvera aux anges !

92%

Après nous avoir tenus en haleine, Xenogears, le dernier bébé de Square Soft, est enfin passé entre nos mains. Alors, est-ce que ça valait la peine d'attendre ? Vous le saurez en lisant ces lignes où se mêlent passion et banane flambee.

Xenogears est un RPG entièrement modélisé en 3D, à la façon de Grandia. Il est donc possible d'exécuter une rotation du décor. Heureusement, car la vue proposée est souvent fouillis. Dans l'ensemble, les graphismes déçoivent, sauf à l'intérieur des maisons. Les menus d'options sont en grande partie en anglais, ce qui facilite la compréhension de l'intrigue. Par contre, vous perdrez pas mal de temps à vous repérer dans les villages en 3D. La gestion des combats est assez originale, car même si on peut utiliser classiquement des

l'adversaire en esquive la moitié l'autre moitié fera quand même des dégâts. Les monstres sont plus ou moins sensibles aux attaques ou même immunisés contre la magie. Parfois, vous aurez utiliserez un énorme mecha dans la grande tradition des super "sentai" japonais. Un truc galère : quand vous vous baladez sur la carte, les endroits à visiter ne sont pas indiqués, un peu comme pour le donjon dans le désert de Wild Arms.

Xenogears

objets ou des magies, un système de Combos a été ajouté. Plus votre personnage est puissant, plus il peut effectuer de Combos longs. Pour une attaque, il peut enchaîner deux coups moyens ou quatre coups faibles, à vous de choisir. Tactiquement, il est moins risqué de donner plusieurs coups faibles, car



ça, c'est du boss

Les robots sont immenses, comme le veut l'usage.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai été déçu par ce jeu. Tout d'abord, graphiquement, ça ne tape pas des masses comparé, par exemple, à Grandia. En plus, l'ambiance médiévale gave assez vite... Et puis, je n'ai pas accroché. Il y a des jeux comme ça... Il n'en reste pas moins que Xenogears est bien ficelé, assez classique dans son déroulement, sans grosse surprise mais néanmoins original. Bref, il y a mieux en ce moment, mais Xenogears reste un choix honnête si vous avez déjà fini les autres bons RPG sur Playstation.



PANDA

Les mag

AVIS OUI, MAIS...

Un an après la sortie de FFXII au Japon, Square Soft sort Xenogears. Présenté comme la face cachée de Final, il ne fait pourtant pas le poids. En effet, les graphismes superbes ont été troqués

contre de la 3D de bonne qualité, mais

d'un impact visuel moins frappant.

L'univers de Xenogears est un mélange d'heroïc-fantasy et de mécha au résultat moyen.

Heureusement, de magnifiques dessins animés viennent ponctuer un scénario complexe à souhaits. Les deux CD vous promettent de longues heures de jeu.



CHEUB

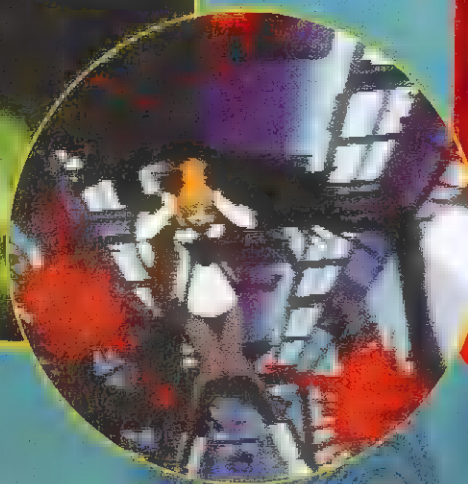
Bioman part à l'attaque.
Ambiance mécha garantie.



Vous aurez droit à quelques effets de lumière assez sympas.



On n'échappe pas aux phases de dialogues...



Les magies assurent question spectacle.

- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

● Développeur : **SQUARE SOFT**
● Editeur : **SQUARE SOFT**
● Disponibilité : **OUI**
● Prix : **D**

- RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

PRESENTATION

Un bon dessin animé en guise d'amuse-gueule.

90%

GRAPHISMES

Un peu décevants par endroits, même si c'est en vraie 3D.

85%

ANIMATION

Dans ce genre de jeu, on ne peut pas dire qu'il y ait vraiment d'animation.

-%

MUSIQUE

Des thèmes assez agréables mais pas inoubliables.

86%

BRUITAGES

Ça manque sérieusement de digitalisations vocales.

81%

DUREE DE VIE

Le jeu a l'air assez long, mais il est trop lassant à mon goût.

87%

JOUABILITE

Plusieurs icônes sont en anglais, ce qui facilite la compréhension de l'intrigue.

88%

INTERET

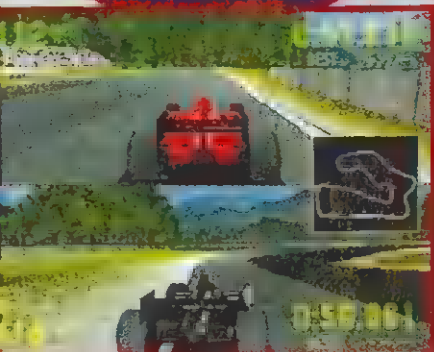
Xenogears n'est pas le hit attendu, il n'en reste pas moins un bon petit jeu qui tient la route.

87%

NEWMANHAAS

En mode 2 joueurs, il n'y a plus que trois vues.

Les virages à angle droit sont terribles. Et encore, ici, il n'y a pas de bloc mur pour vous coincer !



La vue aérienne est idéale pour anticiper des virages comme ceux-ci.

Après la Formule 1, Psygnosis s'attaque cette fois-ci à l'Indy Car, un sport automobile qui tient lieu de F1 aux States. En voiture !

C'est un jeu qui promet d'être un bon moment. On peut en profiter pour se faire plaisir, mais aussi pour se faire plaisir. Newmanhaas est un jeu qui promet d'être un bon moment. On peut en profiter pour se faire plaisir, mais aussi pour se faire plaisir. Newmanhaas est un jeu qui promet d'être un bon moment. On peut en profiter pour se faire plaisir, mais aussi pour se faire plaisir.

Les autres concurrents ne se gênent pas pour vous envoyer dans le décor.

Les autres concurrents ne se gênent pas pour vous envoyer dans le décor.

AVIS OUI, MAIS...

Quel dommage ! Newmanhaas semblait très prometteur, mais hélas, quelques gros défauts entachent sa réalisation. L'animation est saccadée, alors qu'en théorie on roule à plus de 300 km/h. De plus, certains virages semblent avoir été conçus pour qu'on y reste coincé. Des murs ou des blocs sont situés juste à côté du virage, et pour en sortir, il faut obligatoirement enclencher la marche arrière. Quand il y en a quatre ou cinq de suite, sur plusieurs circuits, cela devient très agaçant. Je reste sur ma faim, car Newmanhaas est loin de Formula One 97.



GIA



Les autres concurrents ne se gênent pas pour vous envoyer dans le décor.



Version OFFICIELLE

Dialogues FRANÇAIS

Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BIZARRE C.
- Editeur : PSYGNOSIS
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- INDY CAR

PRESENTATION

Classique. Les scènes de course sont ratées.

85%

GRAPHISMES

On a vu mieux en matière de décors. Et il n'y a pas de météo.

85%

ANIMATION

On avance par "à-coups". C'est gênant à force.

83%

MUSIQUE

Plein de gratte, entre country et rock. Du tout bon.

90%

BRUITAGES

Les chocs sont grotesques, mais les commentateurs s'en sortent.

80%

DURÉE DE VIE

Le nombre de circuits est affolant. Et ils ne sont pas ovales !

90%

JOUABILITÉ

Pas de problèmes. Très fine avec le pad analogique.

91%

INTERET

L'animation saccadée et le manque de réglages empêchent de savourer pleinement ce titre.

84%

CON
A
comm

* Pour Nintendo analogique, emp

OFFRE 1

Bulletin

☐ OUI, je m'abonne au tarif de 3
Je recevrai la
de 6 semaines

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal

☐ Je joins mon

☐ Je préfère re

Date d'échéance

Vous pouvez acqui

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES

**Hé mec !
Viens t'éclater avec
nous. Abonne-toi
à Consoles +**



1 AN (11 n^{os})
+
la manette Superpad*
319^F seulement



2 ANS (22 n^{os})
+
la manette Superpad*
+
la Memorycard*
599⁹ seulement



* **Pour Nintendo 64 :** la manette Superpad dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeux analogique, emplacement pour carte mémoire. **La Memorycard :** capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

OFFRE 1 AN

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 18

OUI, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **319 F** au lieu de **542 F** soit **223 F d'économie**. Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : _____ Ville ; _____

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Four empty 3x3 grids are provided for drawing. Each grid consists of a 3x3 array of squares, with vertical lines extending from the top and bottom edges of each square.

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

OFFRE 2 ANS

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles • Libre réponse • 88 42 • 75742 PARIS CEDEX 15

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros) au tarif de **599 F** au lieu de ~~1004 F~~ soit **405 F d'économie**

Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nome :

Prénom :

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] [] Ville :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

[illegible]

Date d'échéance : Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F et la Memorycard au prix de 99 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

Blade

À QUATRE, C'EST ENCORE MIEUX

Le principal atout de Blade and Blade, c'est ce fameux mode 4 joueurs. Chaque participant peut transporter ses persos dans sa Memory Card, et les charger à sa convenance.



C'est sur cet écran que vous déciderez de qui contrôle qui. En cas de classe identique, il y a plusieurs couleurs distinctives.



C'est encore plus drôle de casser des monstres à quatre.

Un petit tour en bateau. Dirigez-vous avec les boutons L et R.

Les téléportes raccourciront vos allers et retours.

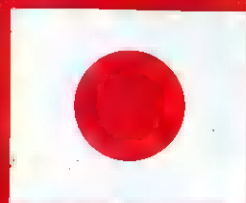
AVIS OUI, MAIS...

J'ai eu l'occasion de jouer à ce titre avec Cheub et Gia ... et il n'y a pas à dire, à plusieurs on s'éclate vraiment. Aussi loin qu'on remonte dans l'histoire des jeux vidéo, les action-RPG se comptent sur les doigts d'une main ! Donc, si vous avez deux ou trois potes sous la main, un multitap et suffisamment de pads : n'hésitez pas vous allez adorer. Si c'est pour y jouer seul, on s'attarde un peu plus sur les graphismes un peu simples et les quelques défauts. Bref, seul c'est pas mal, à plusieurs c'est un must !

PANDA

N'allez pas dans les eaux profondes, vous risquez la noyade.

TEST PLAYSTATION



Version :
IMPORT
Dialogues :
JAPONAIS
Textes :
JAPONAIS

Développeur : T&E SOFT
Editeur : T&E SOFT
Disponibilité : OUI
Prix : E

ACTION-RPG 3D
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
Contrôle : BON
Difficulté : PROGRESSIVE
Niveaux de difficulté : -
Continues : -
Sauvegarde : OUI

PRESENTATION

Des dessins animés fins et bien compressés. Du grand art.

90%

GRAPHISMES

Certains décors sont laids, sûrement à cause de la gestion de la 3D.

83%

ANIMATION

Aucun ralentissement et tout en vraie 3D, un exploit.

93%

MUSIQUE

Un peu décevante pour un RPG.

85%

BRUITAGES

Rien de fantastique, mais ils tiennent la route.

85%

DUREE DE VIE

Jouer à quatre est un vrai régal, et les donjons sont nombreux.

90%

JOUABILITE

Hélas en japonais ! Mais l'interface graphique des items est très bien faite.

87%

INTERET

Blaze and Blade innove et surprend. Un action-RPG tout en 3D nickel-chrome, ça ne se refuse pas, surtout quand on peut y jouer à quatre.

89%



Rascal vous transporte dans l'univers mystérieux d'un gamin, qui voudrait sauver son professeur enlevé par un grand méchant et des martiens dans des mondes parallèles. Mais où vont-ils chercher tout ça ?

Rascal

Armé d'un pistolet qui crache des bulles de savon, le petit Rascal va partir faire le tour des mondes parallèles depuis sa maison, en sautant dans des boules en argent qui mûrissent au fil de la partie. Rascal se présente comme un jeu de plates-formes en 3D, décidément très à la mode en ce moment. Après Croc, Jersey Devil et Gex 3D, Rascal reprend le flambeau. Dans chaque niveau, il faudra récupérer les quatre morceaux de sablier, trouver la sortie. Diverses options trouvées en route rechargeront votre vie et votre "flingue". On peut aussi dénicher des vies, très importantes pour avancer, mais en nombre limité. Alors, faites plusieurs sauvegardes à cours

du jeu. Si vous arrivez, par exemple, au cinquième niveau avec une seule vie, eh bien, il vaudra mieux recommencer les niveaux 3 ou 4 en en perdant le moins possible. Ensuite, nombre de passages secrets sont disséminés dans les niveaux. Pour les repérer, il suffit de comparer certaines pierres. Les développeurs ont vraiment soigné les graphismes, avec des couleurs pétantes, des décors fins et une animation presque impeccable, mais la maniabilité, elle, laisse à désirer. Elle est lourde, et le héros paraît peser une tonne, et le placement des caméras n'arrange pas le problème. Ces défauts nuisent totalement à la jouabilité, surtout quand il s'agit de plates-formes sans filet. C'est dommage, car Rascal sentait le bon jeu. Finalement, ce sera un bon jeu... raté.



Ouh qu'il est affreux... Allez derrière lui pour récupérer une vie.

L'effet de l'eau est assez impressionnant. Malheureusement, on ne peut pas y entrer.



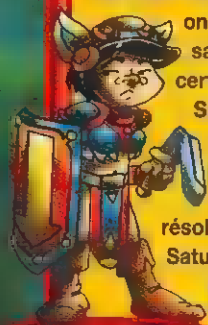
AVIS OUI, MAIS...

Les plates-formes 3D, j'adore. Avec Mario 64 et Croc, j'étais aux anges. Mais Rascal ne m'a pas convaincue. La réalisation est impeccable, mais

on ne fait pas un jeu de plates-formes sans une excellente maniabilité. Et ça, certains ne l'ont toujours pas compris... Souvent, l'envie de jeter le pad par la fenêtre m'a dérangée violemment.

Le problème des caméras dans le dos avec un mur n'est toujours pas résolu... sauf dans Burning Ranger sur Saturn : il suffit de le faire disparaître...

Bref, mon préféré sur Playstation reste Croc. Et Rascal n'y change rien.



GIA



On peut tuer certains monstres en leur sautant dessus.



Version OFFICIELLE

Dialogues ANGLAIS

Textes ANGLAIS

● Développeur : TRAVELLER'S
● Editeur : PSYGNOSIS
● Prix : D
● 1 JOUEUR
● PLATES-FORMES 3D

PRESENTATION

Une cinématique assez longue vous met dans l'ambiance.

90%

GRAPHISMES

Les décors sont très fins et certains effets valent le coup d'œil.

90%

ANIMATION

Aucun ralentissement, mais quelques bugs d'affichage.

89%

MUSIQUE

Style dessin animé américain. Rythmée sans être rock.

80%

BRUITAGES

Il y en a peu, et c'est bien dommage...

80%

DUREE DE VIE

A part les séquences de plates-formes, Rascal est assez facile.

85%

JOUABILITE

Laborieuse, même au pad analogique, et la visibilité est pourrie.

60%

INTERET

Les développeurs ont négligé une chose essentielle : la maniabilité.

84%

La Nintendo 64 a son magazine!



**EN CADEAU
AVEC LE
N°4
LE PORTE-CLEFS
DONKEY-KONG**



LE seul MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO

STOCK

GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

STOCK CATALOGUE
STOCK GAMES
MARS-AVRIL 98
DISPO ET
GRATUIT !!!

Playstation

Console Playstation
+30F de Bon d'achat*
990 Francs

STOCK PLAYSTATION: 1390 Francs
 Console Playstation
 + Bloody Roar + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
 Pour avoir une Playstation Multistandard
 pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES
 Modification Playstation + le câble RGB
 péritel (meilleure qualité d'image)
 pour 149 Francs !!!
 Pour plus de renseignements,
 nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION 59 F
 MEMORY CARD OFFICIELLE 129 F
 NEED FOR SPEED 3 329 F
 ROAD RASH 3 329 F
 ALUNDRA 329 F
 RASCAL 329 F
 DIABLO 329 F
 ARMORED CORP 329 F
 PRO PINBALL 2 329 F
 PAX CORPUS 329 F
 SNOWRACER 329 F
 COOLBOARDERS 2 299 F
 NBA PRO 98 329 F
 NAGANO 98 329 F
 BUSHIDO BLADE 329 F
 GEX 3D 329 F
 BLOODY ROAR 299 F
 TIME CRISIS + GUN 479 F
 BUST A MOVE 3 249 F
 RIVEN 329 F
 DEAD OR ALIVE (JAP) 499 F
 TEKKEN 3 (JAP) 499 F

GAMME PLATINUM

DIE HARD TRILOGY 169 F
 WIPE OUT 2097 169 F
 CRASH BANDICOOT 169 F
 TRACK AND FIELD 169 F
 MICROMACHINE V3 169 F
 SOVIET STRIKE 169 F
 PORSCHE CHALLENGE 169 F
 RIDGE RACER REVOLUTION 169 F
 DESTRUCTION DERBY 2 169 F
 TEKKEN 2 169 F
 SOULBLADE 169 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 jeu au choix à 99 F 799 F
 JOYPAD PSX 69 F
 ALERTE ROUGE 199 F
 AGILE WARRIOR 99 F
 AIR COMBAT 99 F
 AIR COMBAT 2 199 F
 ACTUA SOCCER 99 F
 ADIDAS POWER SOCCER 99 F
 ADIDAS POWER SOCCER 2 199 F
 ADVENTURE OF LOMAX 199 F
 AGILE WARRIOR 99 F
 ANDRETTI RACING 199 F
 AREA 51 199 F
 ASSAULT RIGS 99 F
 ALIEN TRILOGY 149 F
 A IV EVOLUTION 199 F
 ALONE IN THE DARK 99 F
 ASSAULT RIGS 99 F
 BURNING ROAD 149 F
 BATMAN FORERER 199 F
 BLOODY ROAR 249 F
 BREAK POINT 149 F
 BUST AND MOVE 2 149 F
 BUBSY 3D 249 F
 COMMAND AND CONQUER 149 F

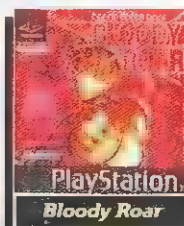
COLONY WARS 249 F
 CYBERSLEED 99 F
 CASPER 199 F
 CHEESY 149 F
 CONTRA 199 F
 COOLBOARDER 149 F
 CRASH BANDICOOT 149 F

CRUSADER NO REMORSE 199 F
 THE KNIGHT OF THE SWORD 199 F
 DESTRUCTION DERBY 2 149 F

DAVE DUCK 199 F
 DESCENT 99 F
 DIE HARD TRILOGY 129 F
 DARK FORCES STAR WARS 199 F
 DARK STALKERS 199 F
 DEFCON 5 99 F
 DISCWORLD 99 F
 DISRUPTOR 199 F
 DOOM 149 F
 DRAGON HEART 199 F
 CASTLEVANIA 249 F
 EXHUMED 199 F
 EXPLOSIVE RACING 249 F
 EPIDEMIC 149 F
 EXCALIBUR 199 F
 EXTREME PINBALL 149 F
 FIFA SOCCER 96 69 F
 FADE TO BLACK 99 F
 FIFA SOCCER 97 99 F
 FIFA SOCCER 98 249 F
 FORMULA ONE 97 249 F
 FINAL FANTASY VII 249 F
 FIRE STORM 99 F
 FIRE AND KAW 149 F
 FIGHTING FORCE 249 F
 FINAL DOOM 199 F
 GEX 149 F
 G POLICE 249 F
 GOAL STORM 99 F
 GUNSHIP 149 F
 HERCULE 249 F
 H-OCTANE 69 F
 HEXEN 199 F
 INDEPENDANCE DAY 199 F
 IRON AND BLOOD 149 F
 ISS PRO 199 F
 IN THE ZONE 99 F
 JET RIDER 149 F
 JOHNNY BAZOOKATONE 99 F
 JONAH LOMU RUGBY 199 F
 JURASSIC PARK 2 199 F
 JUMPING FLASH 99 F
 JUMPING FLASH 2 199 F
 KILEAK THE BLOOD 99 F
 KING'S FIELD 2 149 F
 L' ODYSSEE D' ABE 149 F
 LOADED 249 F

RE-LOADED 199 F
 LEGACY OF KAIN 99 F
 LONE SOLDIER 99 F
 LOST VICKING 2 249 F
 MAGIC CARPET 99 F
 MICKEY WILD ADVENTURE 149 F
 MICROMACHINES V3 129 F
 MORTAL KOMBAT 3 99 F
 MOTOR TOON 2 199 F
 MDK 199 F
 MOTORACER 249 F
 NBA LIVE 97 149 F
 NEED FOR SPEED 2 199 F
 NBA JAM T.E 99 F
 NOVA STORM 99 F
 NHL FACE OFF 99 F
 OVERBLOOD 149 F
 ONSIDE SOCCER 199 F
 ODDWORLD 249 F
 PARAPPA THE RAPPER 199 F
 PANDEMONIUM 2 249 F
 POWER SERVE 149 F
 PRIMAL RAGE 149 F
 PETE SAMPRAS 199 F
 RALLY CROSS 199 F
 RIOT 149 F
 RAPID RACER 199 F
 FORMULA ONE 99 F
 RETURN FIRE 149 F
 RESIDENT EVIL 199 F
 RAGING SKIES 199 F
 XTREME GAMES 199 F
 SHELL SHOCK 99 F
 SPACE HULK 149 F
 STAR GLADIATOR 149 F
 SENNA KART DUEL 199 F
 SUIKODEN 149 F
 STREET FIGHTER ALPHA 2 149 F
 STREET FIGHTER EX 249 F
 SPOT GOES TO HOLLYWOOD 149 F
 STAR FIGHTER 3000 149 F
 SAMOURAI SHODOWN 199 F
 SPACE JAM 149 F
 SPACE HULK 149 F
 SPIDER 149 F
 THE D 99 F
 TOSHINDEN 2 149 F
 TEKKEN 2 149 F
 TOMB RAIDER 2 249 F
 TOCA TOURING CAR 249 F
 VANDAL HEARTS 149 F
 WING OVER 199 F
 WARHAMMER 149 F
 WARCRAFT 2 249 F
 WING COMMANDER 4 149 F
 V RALLY 249 F

Pour d'autres titres, nous consulter



Megadrive

CONS. MEGADRIVE 179 F

JOYPAD D'ORIGINE 39 F
 SONIC 39 F
 SPACE HARRIER 2 69 F
 HANG ON 69 F
 COOL SPOT 69 F
 JAMES POND 2 69 F
 FIFA SOCCER 69 F
 NBA JAM 69 F
 TAZ MANIA 39 F
 RISE OF THE ROBOT 39 F
 TERMINATOR 2 69 F
 SONIC 2 69 F
 ECCOTHE DOLPHIN 2 69 F
 SHAO FU 69 F
 ETERNAL CHAMPION 69 F
 FLASHBACK 69 F
 NBA LIVE 95 69 F
 SPIROU 99 F
 SONIC & KNUCKLES 99 F
 MR NUTZ 99 F
 LE ROI LION 99 F
 URBAN STRIKE 99 F
 LAND STALKER 99 F
 VIRTUA RACING 99 F

Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS 299 F

SONIC 69 F
 SHINOB1 69 F
 PUTT AND PUTT 69 F
 ECCO LE DOFFIN 2 69 F
 AXE BATTLE 69 F
 TERMINATOR 69 F
 DEITY AND DEITY 69 F

CONS. SUPER NIN

JOYPAD D'ORIGINE 39 F
 STARWING 39 F
 STREET FIGHTER 2 39 F
 BLAZING SKIES 39 F
 JURASSIC PARK 39 F
 MORTAL KOMBAT 39 F
 STARWARS 39 F
 PILOT WINGS 39 F
 ROAD RUNNER 39 F

CONS. SUPER NIN

COOL SPOT 59 F
 ADDAMS FAMILY 59 F
 NBA JAM 59 F
 TINY TOON 59 F
 PUNCHOUT 59 F
 AXELAY 59 F
 MORTAL KOMBAT 2 59 F
 SIMOTY 59 F
 FZERO 59 F

Super Nintendo

MR NUTZ 99 F
 EARTH WORM FIGHT 2 99 F
 ZELDA 99 F
 FLASHBACK 99 F
 LESSCHTLOMPPS 99 F
 LEROUKON 99 F
 ILLUSION OF TIME 99 F
 SECRET OF MANA 99 F
 DONKEY KONG 3 99 F

Game Boy

GAME BOY POCKET NF

GAME BOY + TETRIS 349 F
 MARIO LAND 2 69 F
 MARIO LAND 69 F
 GREMLINS 2 69 F

MARIO LAND 2 99 F
 CASTLEVANIA 2 99 F
 KIRBY DREAM LAND 99 F
 MEGACAMAN 2 99 F

Les prix peuvent varier

JUSSIEU CO
 15 Rue des Ecoles
 M° Jussieu / Canal
 Tel: 01 46 33 07 83

RIVO
 32 Rue de Rivoli
 M° St Paul / Hôtel de Ville
 Tel: 01 42 77 00 00

REPUPL
 13 Bd Voltaire
 M° République / Canal
 Tel: 01 43 53 00 00

NANT
 "RAYON M"
 10 Rue des Halles
 Tel: 02 40 40 00 00

NANT
 9 Rue J.Jacques
 44000 Nantes
 Tel: 02 40 40 00 00

STOCK GAMES
 Le spécialiste de
 http://www.dualnet.com

36 15 STOCK
 Nouveau Service
 sur Mini Catalogue
 Nouveaux

OGUE
GAMES
VRIL 98
O ET
UIT !!!

POUR TOUT ACHAT
DE 2 JEUX,
STOCK GAMES
VOUS OFFRE
UN DINOBIMBO

Revendeurs, contactez-nous
Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser
un projet d'ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES
STOCK GAMES, C'EST :
- 28 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -
- LEADER SUR LE MARCHÉ DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D'ACHATS PUISSANTE -
Pour plus d'information,
contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

STOCK NOUVEAU
CANNES
64 Boulevard Carnot
06400 Cannes
Tel : 04 93 380 900

Nintendo 64

Console Nintendo 64
+30F de Bon d'achat*
999 Francs

Yoshi's Story
ISS 64

Golden Eye
Tetrisphere
Nagano 98

Console Saturn Occaz
+30F de Bon d'achat*
399 Francs

Winter Games

LE PACK NINTENDO : 1790 F
Console Nintendo 64
+ Mario Kart 64 ou Diddy Kong
+ 4 Joypads

NINTENDO 64 Neufs
JOYPAD D'ORIGINE 169 F
MEMORY CARD N64 256K 79 F
VIBREUR + MEMO 256K 149 F
ACTION REPLAY N64 369 F
MARIO 64 369 F
WAVE RACE 64 369 F
MARIO KART 64 369 F
DIDDY KONG RACING 399 F
YOSHI'S STORY 449 F
GOLDEN EYE 449 F
PILOTWINGS 449 F
DOOM 64 479 F
I.S.S 64 479 F
TETRIS SPHERE 479 F
EXTREME 479 F
MISCHIEF MAKERS 449 F
CHAMELEON TWIST 449 F
NAGANO WINTER GAMES 479 F
FIFA 98 479 F

NINTENDO 64 Occasions
CONSOLE NINTENDO 64
+ MARIO 64 899 F
FIFA 64 199 F
MARIO 64 249 F
BLAST CORP 269 F
WARGODS 269 F
MARIO KART 64 269 F
PILOTWINGS 299 F
WAVE RACER 299 F
SHADOW OF THE EMPIRE 299 F
TUROK 299 F
HEXEN 299 F
DOOM 349 F
F1 POLE POSITION 349 F
BOMBERMAN 64 349 F
LYLATWARS + VIBREUR 349 F
MISCHIEF 349 F



Saturn

SATURN Neufs
SLEEP SLOPE SLIDER 349 F
WINTER HEAT 349 F
QUAKE 349 F
NBA ACTION 98 349 F
JOYPAD SATURN 69 F
CABLE PERITEL 129 F
F.FURY REAL BOUT (Jap) 199 F

SATURN Occaz
SATURN + Daytona 399 F
SATURN JAP + 1 jeu 549 F

CARTE MPEG
ADAPTATEUR JEU JAPUS 399 F
ATHLETE KINGS 79 F
COMMAND CONQUER 199 F
DIE HARD ARCADE 149 F
DRAGON BALL Z 2 149 F
DRAGON FORCE 249 F
DOOM 149 F
FIGHTERS MEGAMIX 99 F
FIFA 97 99 F
MAGK CARPET 149 F
MYST 149 F
MASS DESTRUCTION 199 F
MARK IT 199 F

OLYMPIC SOCCER 99 F
PANDEMONIUM 149 F
PANZER DRAGON 2 149 F
RAYMAN 149 F
RESIDENT EVIL 149 F
SEGA RALLY 149 F
SONIC JAM 149 F
SIM CITY 2000 149 F
SKY TARGET 149 F
TOMB RAIDER 149 F
SEGA TOURING CAR 249 F
TORICO 149 F
ULTIMATE MK3 149 F



Les prix peuvent varier d'une agence. L'autre sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 F, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis 6 mois.

| JEUX | CONSOLE | PRIX | NOM : | PRENOM : |
|---|---------------|---------|-------|-------------|
| ADRESSE : | CODE POSTAL : | VILLE : | TEL : | Signature : |
| JE JOINS AVEC MA COMMANDE | | | | |
| O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE | | | | |
| O CB N° | | | | |
| *Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f. Contre-Remboursement : rajouter 40 f | | | | |
| Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24h/48h | | | | |

BON DE COMMANDE a retourner à : **STOCK GAMES VPC** 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

STOCK GAMES
Le spécialiste du jeu vidéo
http://www.dualnet.com/stockgames

36 15 STOCKGAMES
Nouveau Serveur
sur Minitel !!!
Catalogue de jeux,
Nouveautés,

DES MAGASINS A VOTRE SERVICE

JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 46 33 07 83

RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 42 74 43 22

REPUBLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République / Oberkampf
Tel: 01 43 55 76 45

NANTES
"RAYON MANGA"
10 Rue des Halles 44000 Nantes
Tel: 02 40 48 53 12

NANTES
Rue J.Jacques Rousseau
44000 Nantes
Tel: 02 40 48 13 14

JUSSIEU CD ROM
"PC CD ROM - NEO GEO - NEC"
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville
Tel: 01 43 25 61 24

CLAMART
Rue Pietronne 92140 Clamart
ouvert 7j/7
Tel: 01 40 95 00 86

CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert
29270 Carhaix
Tel: 02 98 93 74 64

GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 44 63 02 49

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800
Puteaux M° RER La Défense
Tel: 01 49 06 96 08

VPC
3 Rue d' Arras
75005 Paris
Tel: 01 46 33 07 83

MONTBELIARD
7 Rue des Fèbvres
25200 Montbeliard
Tel: 03 81 91 82 77

IVRY
2 Place de l' Eglise 94200
Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry
Tel: 01 46 58 72 73

BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché
(Près du DARTY)
60000 Beauvais
Tel: 03 44 11 48 10

MARSEILLE
207 rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: 04 91 48 27 48

MONT-PARNASSE
4 Rue Campagne-Première
75014 Paris M° Raspail
Tel: 01 43 35 32 10

ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N20
92160 Antony RER Boulogne
Tel: 01 46 740 300

METZ
80 en Fournirue
57000 Metz
Tel: 03-87 37 37 47

CLICHY
62 Rue de Neuilly
92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
Tel: 01 47 56 08 64

ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains
Tel: 01 39 64 36 52

GRENOBLE
13 Rue de la Poste Passage des Dauphins
38000 Grenoble
Tel: 04 76 86 12 56

SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
Tel: 01 30 61 74 60

VERSAILLES
Cir Corn Les Manèges 78000 Versailles
ouvert 7j/7 RER C Versailles R.G
Tel: 01 39 53 30 30

LE HAVRE
68 Bis Rue Paul Doumer
76600 Le Havre
Tel: 02 35 21 40 47

MONTPELLIER
51 Rue Grand Jean Moulin
34 000 Montpellier
Tel: 04 67 91 37 91

REIMS
29 Rue Chanzy
51100 Reims
Tel: 03 26 47 77 78

CANNES
64 Boulevard Carnot
06400 Cannes
Tel: 04 93 380 900

NICE
21 Boulevard Raimbaldi
06000 Nice
Tel: 04 93 13 00 10

SAF

Salut tous !
C'est reparti pour une nouvelle journée de tips bien chauds ! Avec quatre très gros titres mis à nu ce mois-ci. Jugez du peu : Fifa 98 et Wayne Gretzky's Hockey sur N64 plus Resident Evil 2 sans oublier Pandemonium 2 pour la Playstation.
J'ai reçu avec un plaisir certain vos nombreux mails. Il vous rappelle l'occasion que je ne dévoile mes astuces que durant la Hot-Line du mercredi après-midi. Donc, inutile d'encombrer ma boîte aux lettres d'appels au secours. Par contre, je suis toujours à votre disposition pour les sites Internet de tips, d'Action Replay ou de techno. C'est un peu creux ces derniers mois. Espérons que ça ne va pas durer.
À bientôt.

mswitchy@hotmail.com

PLAYSTATION

RESIDENT EVIL 2 (US)

La suite tant attendue du premier jeu d'épouvante de la Playstation est enfin là. Les astuces qui suivent sont réservées à la version américaine. Logiquement, elles

devraient fonctionner avec la version officielle. Un nouveau scénario, des nouvelles tenues, des nouvelles armes, etc. Incroyable !



POUR TERMINER LE JEU EN ÉTANT CLASSÉ

AU TOP (RANK A)

Pour cela, il faut terminer le jeu en utilisant les moins grosses armes, en sauvegardant le moins possible et dans un temps restreint (2 h 30 au maximum).



Voilà ce qu'il faut voir pour terminer le jeu classé au top. Ne tenez pas compte du temps sur la photo, j'ai triché pour l'obtenir.



Vous aurez droit à une arme supplémentaire.



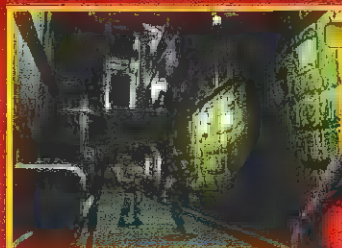
Reach to the police station without getting any items!

POUR OBTENIR LA CLÉ QUI DONNE ACCÈS AUX NOUVELLES TENUES

Il faut terminer les deux scénarios avec un bon Ranking. Lorsque vous recommencez le premier scénario, il faut que vous arriviez devant le commissariat en bas des marches sans prendre aucun objet, donc en évitant les monstres et en ayant les meilleures capacités physiques. Vous rencontrerez alors un zombie super résistant ex-membre des STARS.



Mettez-lui suffisamment de balles pour qu'il s'écoule.



Approchez-vous de lui.



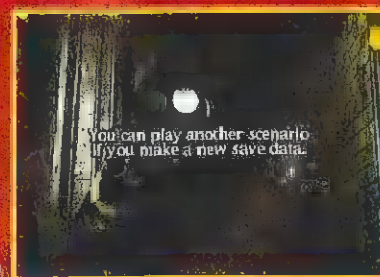
Laissez-le vous mordre la jambe puis éclatez-lui la tête avec le pied ! A vous la clé.

vous terminez le premier scénario en A, puis le deuxième en A, vous aurez droit à trois armes bonus (une mitraillette, une Gatling et un lance-roquettes) plus les nouvelles tenues qui se trouvent dans la Dark Room et le Colt S&W pour Claire.



POUR JOUER AVEC HUNK

Il faut terminer le deuxième scénario en A.



Vous accéderez alors au scénario orienté action du quatrième survivant.

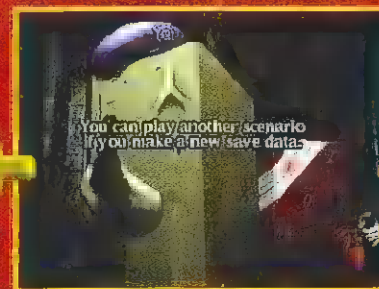
POUR JOUER AVEC TOFU

Il faut terminer les deux scénarios trois fois en Ranking A.

Exemple :

Leon Claire B.
Leon Claire B.
Leon Claire B.

To-Fu signifie fromage soja, il change de couleur en perdant des points de vie.



NINTENDO 64

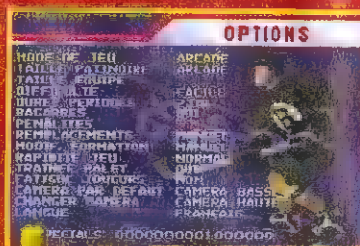
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY (PAL)

Alors que la version 98, qui elle aussi contient pas mal d'astuces, est disponible, je vous dévoile celles de l'ancien épisode. On

pourra jouer les équipes cachées, changer les paramètres des joueurs, avoir un mode Debug, échanger des joueurs, etc.

POUR AVOIR DES ÉQUIPES SUPPLÉMENTAIRES

Dans l'écran des options, maintenez L et appuyez sur C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Gauche. Un 1 devrait apparaître dans la ligne de zéros du bas de l'écran.



C'est réussi, un 1 apparaît place du dixième zéro.



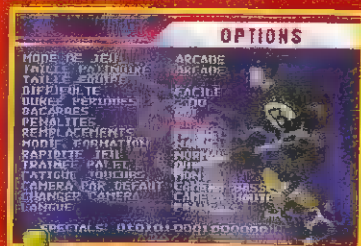
C'est dans les Options que s'effectue l'astuce.



L'équipe Williams est désormais disponible.

POUR AVOIR UN MODE DEBUG

Dans l'écran des Options, faites C-Bas + C-Gauche + R. Puis avec C-Bas + C-Gauche vous changez la taille de la tête des joueurs, C-Gauche + R la taille du corps, et avec C-Haut + R la voix du commentateur.



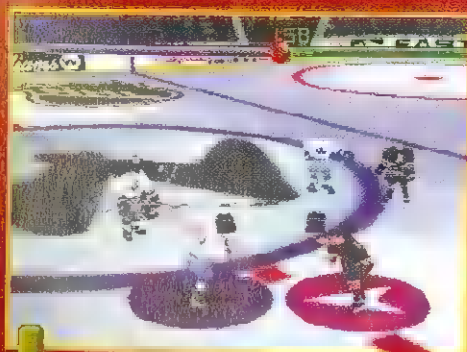
Voilà ce que vous devriez voir, c'est réussi.



Et voilà le résultat !

POUR QU'IL Y AIT DES BASTONS TOUT LE TEMPS

Toujours au même endroit, maintenez L et appuyez sur C-Droite, C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche.



Vous vous battez toutes les cinq à vingt secondes pendant le match !

POUR ÉCHANGER DES JOUEURS

Toujours au même endroit, maintenez L et tapez C-Bas, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Droite, C-Droite, C-Bas. Retournez au menu principal et choisissez Records pour entrer dans l'écran des Stats. Sur cet écran, faites dix fois C-Haut. Vous pourrez ensuite négocier les joueurs de toutes les équipes.



La première partie du jeu s'effectue sur cet écran.



Ensuite, direction les Stats.



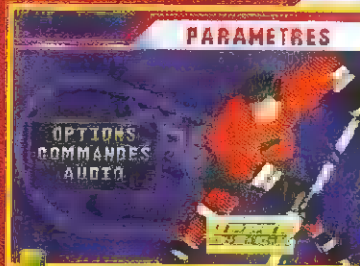
Choisissez les équipes.



Et faites vos courses !

POUR VOIR LES SPONSORS

Dans l'écran des Options, Setup ou Audio, appuyez sur Z pour voir défiler les sponsors.



Au cas où vous ne vous souviendriez pas de vos sponsors.



PLAYSTATION

PANDEMONIUM 2 (PAL)

Comme pour le premier épisode, il existe des mots de passe magiques qui permettent tout un tas de tricheries. Être invincible, garder son arme, accéder à tous les

niveaux, avoir beaucoup de vies, etc. Si le mot de passe est tapé correctement, une inscription confirme sa validité. Have fun !



POUR ACCÉDER À TOUTS LES NIVEAUX

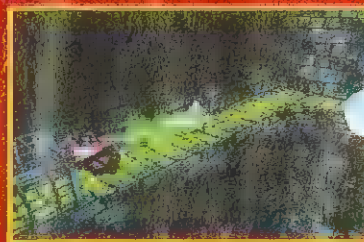
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : GETACCES.



Tous les niveaux sont à vous, c'est parti pour la balade.

POUR AVOIR SON ARME TOUT LE TEMPS

Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : MAKMYDAY.



Un outil bien pratique puisque normalement l'arme n'est pas sauvegardée après la perte d'une vie.

POUR ACCÉDER AU BONUS STAGE

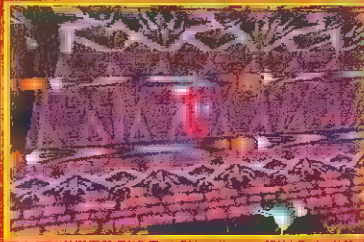
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : SKATBORD.



Le bonus stage se fait directement accessible de la salle atomique.

POUR ÊTRE IMMORTEL

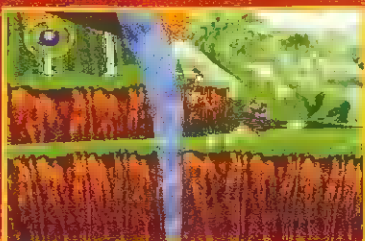
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : NEVERDIE.



Les boss ne seront plus très résistants sur ce mode parallèle.

POUR AVOIR TOUTS LES CŒURS

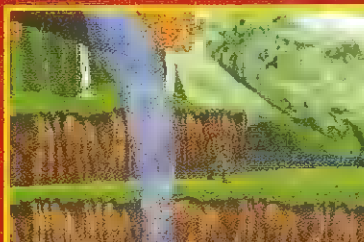
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : HORMONES.



Avec tous ces cœurs, vous n'aurez plus d'essais si vous perdez.

POUR AVOIR UN MODE MUTANT

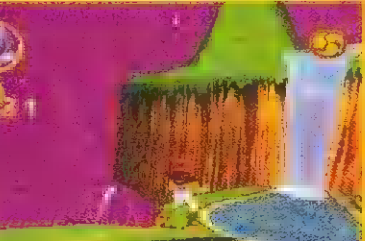
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : GENETICS.



Étonnant, non ?

POUR AVOIR TRENTE ET UNE VIES

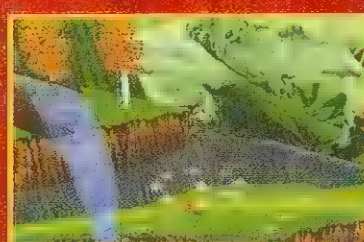
Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : IMMORTAL.



Trente et une vies pour vous aider ce mot de passe.

POUR AVOIR DES ENNEMIS INVINCIBLES

Dans l'écran des mots de passe, inscrivez : JUSTKIDN.



Pour les gars de la mort qui trouvent le jeu trop facile.

CONCOURS

SNOW RACER 98



**POUR
PARTICIPER**

Jouez en direct par
téléphone au

08.36.68.11.41*

jusqu'au
23 avril 1998

A GAGNER

1er prix : 1 surf Nidecker/Snow Racer 98 et 1 jeu Dynasty Warriors

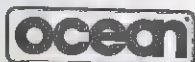
2e prix : 1 paire de skis Dynastar et 1 jeu Dynasty Warriors

3e au 10e prix : 1 jeu Felony et 1 bonnet Snow Racer 98

11e au 20e prix : 1 jeu Jersey Devil et 1 bonnet Snow Racer 98

21e au 60e prix : 1 bonnet Snow Racer 98

EXTRAIT DU REGLEMENT : Infogrames France et Consoles + organisent un concours du 25/03/98 au 23/04/98 minuit. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est doté d'un surf Nidecker/Snow Racer, d'une paire de skis Dynastar, de 2 jeux Dynasty Warriors sur Playstation, 8 jeux Felony sur Playstation, 8 jeux Jersey Devil sur Playstation et 58 bonnets Snow Racer. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41. Les gagnants seront déterminés d'après les 60 meilleurs scores. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caillé, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Snow Racer, 150 rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex.



et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. / ©1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA / ©1998 PAM Development

* 08.36.68 : 2.23 TTC / min

NINTENDO 64

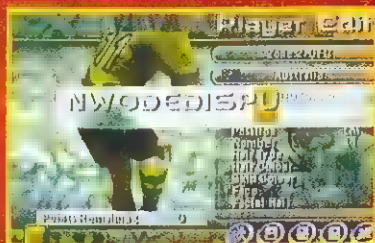
FIFA : ROAD TO WORLD CUP '98

Apparemment, ce jeu remporte un franc succès, et vous êtes nombreux à me demander des tips. Je les ai enfin. On va pouvoir

mettre des murs invisibles autour du terrain, jouer avec des "Ghost Players", avoir un mode Crayon à papier, etc.

POUR INVERTIR L'ECRAN

Allez dans l'écran Customize Squad, puis dans le Player Edit, sélectionnez l'Australie et changez le nom d'un des joueurs : NWODEDISPU, puis ressortez pour commencer un match.



code s'entre sur cet écran



Vous vous rendez bien vite compte de la validité du...

POUR AVOIR LE MODE NOIR POTATO

Dans le menu Player Edit, choisissez Ireland (zone 1) et inscrivez comme nom joueur : SPUD. Ce mode vous obligera à faire des passes, sinon vous tomberez.



Spud, c'est le nom d'un des personnages de Trains-parting



Oblige à jouer collectif désormais

POUR AVOIR DES MURS INVISIBLES

Allez dans le Player Edit, sélectionnez Wales (zone 4) comme équipe puis entrez : WARREN comme nom de joueur.



WARREN vous permet de jouer avec des murs invisibles.



Pas de touches désormais

POUR ACCÉDER À LA WORLD CUP ROUND 2

Entrez dans le Player Edit, prenez le Japan (zone 3) comme équipe YUJI comme nom de joueur.



c'est réussi, le joueur saute sur place

POUR AVOIR DES "GHOST PLAYERS"

Entrez dans le Player Edit et choisissez la Slovakia (zone 4) comme équipe puis entrez : LASKO comme nom de joueur.



Lasko, un mot magique pour des joueurs para-normaux.



Et voilà le résultat, ça fait presque peur, bouh!

POUR AVOIR UN MODE NOIR ET BLANC

Choisissez Canada (Zone 1) et entrez MARC comme nom de joueur.



Ceux qui s'appellent Marc l'auront sûrement découvert avant moi.



POUR JOUER AVEC DES NAINS

Dans le Player Edit, choisissez Vancouver (USA) et entrez : KERRY.



Kerry, Kerry... le mot passe des tout-petits.

Le... au but sera remplacé par le lancer nains.

Road to World Cup '98



Le dernier tour directement accessible. Top, non?

POUR AVOIR DES JOUEURS INVISIBLES

Choisissez l'Angleterre comme pays, et SheffieldW et inscrivez : WAYNE



Toujours inscrire le mot magique en capitales.



Où sont les joueurs, au paradis ou en enfer?

POUR JOUER SANS LE STADIUM

Toujours au même endroit, choisissez une équipe au hasard et entrez "CATCH22" comme nom de joueur.



Remplacer le stade par un fond bleu, c'est possible.



Le premier

POUR AVOIR LES

PLAYER POINTS

INTENS

Allez dans Player Edit, choisissez les USA puis l'équipe de Vancouver et inscrivez : DAVE comme nom de joueur.

12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél : 05 49 50 58 58

Conformément à l'article 78-17 de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978,
vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

EXTRAIT DU REGLEMENT : CONCOURS DU 01/04/98 AU 30/04/98, PARTICIPATION SANS OBLIGATION D'ACHAT. DEUX VOYAGES D'UNE VALEUR DE 11000F AINSI QUE 20000F EN BONS D'ACHAT SERONT DISTRIBUES APRES TIRAGE AU SORT. REGLEMENT DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS ET DEPOSE AUPRES DE : ETUDE ALFEGUE, 28, SEBASTOPOL, 75004 PARIS.

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

RC B 385215603 CONSOLE + APRIL 98

PLAYSTATION

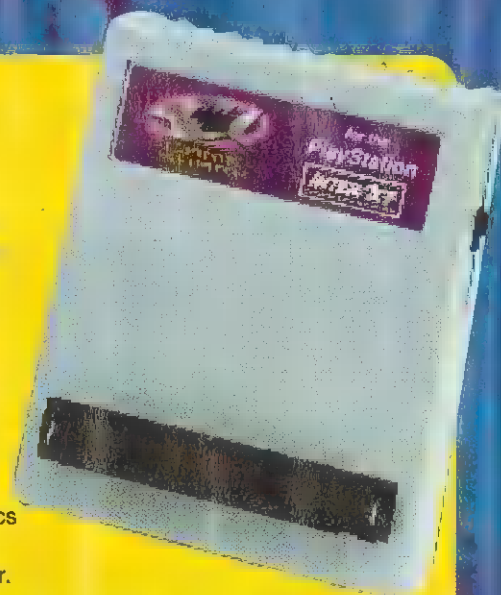
Codes Action Replay
RESIDENT EVIL 2 (US)

L'Action Replay, certains s'en souviennent, est apparue à l'époque de la Super Nintendo. Le premier modèle dédié à la Playstation ne proposait qu'un panel de sauvegardes truquées. Désormais, l'Action Replay Playstation s'insère à l'arrière de la console. Elle permet de stocker un nombre important de codes, et aussi de chercher ses codes soi-même si l'on possède un PC et un câble "PC-Link Data".

- Le principe est simple, la petite cartouche permet de bloquer certains paramètres du jeu et de vous donner ainsi l'invincibilité, le choix du niveau, des cinématiques... Bref, beaucoup de choses deviennent accessibles.
- Les Action Replay sous forme de cartouche-mémoire pour la Playstation existent encore. Choisissez plutôt celle qui permet le stockage de codes.
- Enfin, sachez qu'on ne peut pas

chercher de codes soi-même sur l'Action Replay Nintendo 64, mais que j'en donnerai bientôt dans Consoles +.

- L'Action Replay (sur la photo à droite) appelée GameShark aux Etats-Unis existe pour presque tous les modèles de consoles disponibles.
- Datel propose des cartes-mémoires boostées (120, 240 blocs pour la Playstation) dont nous gardons tous un mauvais souvenir.



Claire

ENERGIE INFINIE

800C7C42 00C8

TOUJOURS EN "FINE"

800C7D04 0000

MUNITIONS INFINIES POUR LES ARMES PORTÉES

30064CE9 0000

SAC À DOS

800CC7B4 0000

ZÉRO SAUVEGARDE

800CC5B8 0000

OBJETS INFINIS DANS LE COFFRE

Note : il y a 63 positions dans le coffre. Chaque changement de position augmente de quatre le huitième chiffre du code que ce soit pour le coffre ou le sac. Exemple :

première position : 800CC95C 7777

deuxième position : 800CC960 7777

OBJETS INFINIS DANS LE SAC

800CC930 7777

TIR SUPER RAPIDE POUR TOUTES LES ARMES

000C8234 0048

800C7C38 000B

TERMINER EN APPUYANT SUR LE (CODE JOKER)

000C8234 0001

8000E3A4 4AC8

ACCÈS

RAPIDE AU

COFFRE

(LE + ROND)

000C8234 0021

800CDA48 0001



Codes Joker

Note : ces codes vous permettent de mettre un code en action seulement quand vous le désirez en appuyant sur une, deux, trois touches. Voir plus. Chaque jeu possède un code Joker.

Leon

ENERGIE INFINIE

800C7E7A 00C8

TOUJOURS EN "FINE"

800C7F3C 0000

MUNITIONS INFINIES POUR LES ARMES

QUE VOUS PORTEZ

30064D21 0000

SAC À DOS

800CC9EC 0000

ACCÈS RAPIDE AU COFFRE (LE + ROND)

000C846C 0021

800CDC80 0001

TERMINER EN APPUYANT SUR LE

000C846C 0001

8000E3A4 4AC8

ZÉRO SAUVEGARDE

800CC7F0 0000

OBJETS INFINIS DANS LE COFFRE

Note : chaque position du coffre ou du sac augmente le huitième chiffre du code de quatre. Il y a 63 positions. Exemple :

première position : 800CCB94 7777

deuxième position : 800CCB98 7777

OBJETS INFINIS DANS LE SAC

première position : 800CCB68 7777

deuxième position : 800CCB6C 7777

LISTE DES OBJETS À ACCOMPAGNER

AVEC LE CODE DU COFFRE OU DU SAC

0101 • Knife • Hunk, Tofu, Leon, Claire

0302 • Handgun • Hunk, Tofu, Leon

0303 • Handgun Différent • Ada, Hunk,

Claire

0304 • Custom Handgun • Hunk, Leon

0305 • Magnum • Hunk, Leon

0306 • Custom Magnum • Hunk, Leon

0307 • Shotgun • Hunk, Leon

0308 • Custom Shotgun • Hunk, Leon

0309 • Grenade Launcher • Claire

030A • Grenade Launcher (Flame Rounds) • Claire

030B • Grenade Launcher (Acid Rounds) • Claire

030C • Bowgun • Claire

030D • Colt S.A.A. • Claire, Leon

030E • Spark Shot • Claire

030F • Sub Machine Gun • Leon

0310 • Flamethrower • Leon

0311 • Rocket Launcher • Claire, Leon

0312 • Gatling Gun • Claire, Leon

0313 • Machine Gun

0314 • Handgun Bullets

0315 • Shotgun Shells

0316 • Magnum Bullets

0317 • Fuel

0318 • Grenade Rounds

0319 • Flame Rounds

031A • Acid Rounds

031B • Machine Gun Bullets

031C • S. Shot Bullets

031D • Bow Gun Bolts

031E • Ink Ribbon

001F • Small Key

0020 • Hand Gun Parts

0021 • Magnum Parts

0022 • Shotgun Parts

0023 • First Aid Spray

TIPS

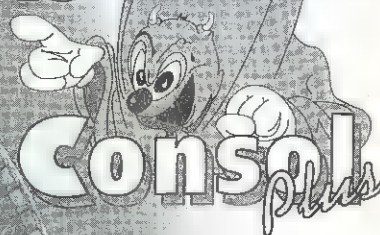
0024 • Chemical FR-W09
0025 • Chemical AC-W24
0026 • Green Herb
0027 • Red Herb
0028 • Blue Herb
0029 • Mixed Herb (Green)
002A • Mixed Herb (Red&Green)
002B • Mixed Herb (Blue&Green)
002C • Lighter
0030 • Lock Pick
0031 • Picture
0032 • Valve Handle
0033 • Red Jewel
0034 • Red Card Key
0035 • Blue Card Key
0036 • Serpent Stone
0037 • Jaguar Stone
0038 • Blue Stone
0039 • Eagle Stone
003B • Bishop Plug
003C • Rook Plug
003D • Knight Plug
003E • King Plug
003F • W. Box Key
0040 • Detonator
0041 • Plastic Bomb
0042 • Bomb&Detonator
0043 • Crane
0044 • Film
0045 • Unicorn Medal
0048 • Eagle Medal
0049 • Wolf Medal
004A • G. Cannon
004B • Markole Dancer
004C • Main Fuse
004D • Fuse Case
004E • Vaccine
004F • Vaccine Card
0050 • Film
0051 • Base Vaccine
0052 • G-Virus
0053 • Special Key
0054 • Joint S Plug
0055 • Joint N Plug
0056 • Cptd

0057 • Film
0058 • Cabin Key
0059 • Proclinet Key (blue)
005A • Proclinet Key (red)
005B • Proclinet Key (green)
005D • C. Panel Key (red)
005E • D. Panel Key (yellow)
005F • P. Room Key
0060 • MO Disk
0061 • Lab Card Key
0062 • Master Key
0063 • Platform Key • Film
007C • Vaccine Synthesis
007D • Spade Key
0083 • Diamond Key
0084 • Desk Key
0085 • Heart Key
0086 • Club Key
0087 • Virgin Heart
0088 • Square Crank
0089 • Down Key
008A • Up Key
008B • Locker Key

Note : en utilisant le code pour le menu des objets (le sac ou le coffre), si vous mettez FF avant les deux derniers chiffres du code, l'objet sera utilisable à l'infini. Exemple : 000CCB68 FF13 vous donne la Gatling Gun en première position dans le sac (Inventory) avec les munitions à l'infini pour Leon.



3615 • 2,23 F la mn



ENFIN UN SERVEUR MINITEL DE VPC

QUI NE RESSEMBLE PAS A UN

SIMULATEUR DE VOL

FRAIS DE PORT GRATOS *

Pour tout achat supérieur à 100 Francs

RACHAT CASH DE JEUX D'OCCASE

PAIEMENT EN 48 HEURES

* à compter de la date de reception

PLAYSTATION

| | |
|------------------------------|-------|
| ONE | 329 F |
| AYRTON SENNA 2 | 329 F |
| NEWMAN HAAS | 349 F |
| DIABLO | 349 F |
| SNOW RACER 98 | 349 F |
| GEX 3D | 349 F |
| PITFALL 3D | 349 F |
| DEATH TRAP DUNGEON | 369 F |
| TEKKEN 3 (JAP) | 549 F |
| TEKKEN 3 (JAP + PAD VIBRANT) | 779 F |
| SERIE PLATINIUM A | 149 F |
| • TEKKEN 2 | |

ça plane !

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES TOPS

| | |
|---------------|-------|
| BANJO WAZOOIE | 449 F |
| SNOW RACER 98 | 469 F |
| QUAKE 64 | 469 F |

ON RACHETE CASH
PAIEMENT EN 48 H

3615
Consolplus

FRAIS DE PORT GRATOS

**LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL,
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7**

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

| TITRES | PRIX | CONSOLES | PRIX |
|--------|------|----------|------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

TOTAL

COORDONNÉES

REGLEMENT

Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal :

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 04/ 98

**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAMES
9 Rue Léopante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER
Tel. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97 03**

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

3D : les bouches

Alors que l'AOU battait son plein à Tokyo et offrait une floppée de nouveautés, nous avons vu arriver en France deux nouveaux jeux de combat 3D, œuvres des frères ennemis de la baston 2D : SNK et Capcom. L'un et l'autre font leurs débuts dans la 3D, un combat de titans s'engage...

RIVAL SCHOOL - UNITED BY FAYE

Appelé *Shiritsu Justice Gakuen "Legions of Heroes"* dans sa version japonaise, ce nouveau titre 3D de Capcom casse la baraque ! Tel *Bloddy Roar*, il propose une jouabilité et un fun assimilables dès les premières secondes de jeu. Chronique d'un hit annoncé.

Capcom demeure un de ceux qui militent le plus activement pour l'utilisation de la 3D dans les jeux vidéo. Ce qui explique que le premier jeu 3D marqué du sceau du créateur de *Star Gladiator* ait été programmé par un studio de développement indépendant, Arika. L'introduction des cartes 3D bas gamme, dérivées de la Playstation, a permis à beaucoup de sociétés d'entrer véritablement dans la troisième dimension du marché. Capcom n'a eu à effectuer aucune recherche en ce sens... Aujourd'hui, alors que les nouvelles cartes 3D de Capcom devraient être des dérivés de la M2 (un projet de console de Matsushita), les rumeurs font état d'une préférence pour un dérivé arcade de la prochaine Sega (la Katana). En attendant, on reste avec du compatible System 11 et on ne s'en plaindra pas !

Capcom entre dans la danse

Ici, il n'est plus question d'Arika : le Capcom 3D Development Team fait son entrée ! Depuis quelque temps, les jeux de baston poursuivent des tendances fortes : Capcom simplifie de plus en plus les commandes (depuis sa série des *Street Fighter*), rendant les super Combos bien plus accessibles, tandis que SNK, à l'inverse cible

un public de passionnés. Dans le secteur 3D, il existe aussi deux écoles, représentées par les deux précurseurs de la 3D en arcade : Sega et Namco. La première s'appuie sur le réalisme des commandes/visualisation, alors que la seconde joue sur le fun et la dynamique de la représentation 3D au détriment de la simulation. *Rival School* appartient à la première tendance, tout en développant un style rapide, accessible et bluffant. Une digne évolution de *Tekken*, incluant le système du jeu en équipe de la série des VS.

La baston au lycée

L'intelligence de Capcom est d'avoir situé l'action de *Rival School* dans un cadre inhabituel, loin des tournois d'arts martiaux. Ici, on a affaire à des lycéens, combattant sous les couleurs de leurs écoles respectives, au cœur d'une sombre histoire... Après avoir choisi son équipe, on s'aperçoit rapidement que le système utilisé par le jeu est celui de *Tekken* : deux boutons pour les poings et deux pour les pieds. En revanche, les manipulations restent dans la mouvance Capcom : le contrôle, très instinctif, rend les premières parties très amusantes. D'autre part, le système de partenariat vous permet de sélectionner deux joueurs parmi les trois de votre équipe, et votre

barre de puissance permet de vous pourrez soit effectuer une super attaque simple, soit appeler votre ami pour vous régénérer ou lancer une Team Attack au corps à corps ou à distance. Dans ces moments-là, la mise en scène, la vitesse et l'exagération des mouvements contribuent beaucoup aux plans dynamiques. La réalisation de ce nouveau titre Capcom est donc bonne, mais c'est surtout le fun qui s'en dégage qui étonne le plus. Essayez-le !



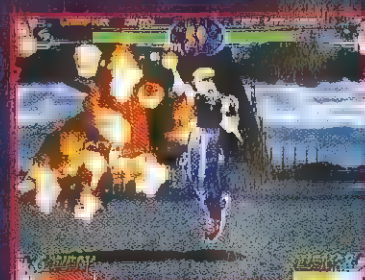
Le Super Combo s'effectue toujours avec la combinaison de deux quarts de cercle avant ou arrière + poing ou pied.



L'animation est vraiment très fluide et la jouabilité parfaite.



Un bouton de rigolade de temps en temps ne fait jamais de mal !



La jauge de pouvoir peut monter jusqu'à neuf. Ça vous dirait de l'achever avec neuf Super Combos ?



Si vous appuyez sur pied et poing en même temps, vous appellerez votre partenaire à l'aide !

hivers à l'arène

river

SAMURAI SPIRITS 64

Depuis six mois, SNK nous bombardait de photos et de previews mais repoussait à chaque fois la date de sortie de son jeu de combat. Enfin, Samurai Spirits 64 est là !

La série des Samurai Spirits, connu tel sous le nom de Samurai Showdown, a commencé en 1993. Créé par un ancien membre de Capcom qui avait travaillé sur Street Fighter, Samurai Spirits est le premier jeu de combat utilisant les armes blanches. L'univers, les multiples innovations (partenaires, blocages, rage...) et la jouabilité ont permis à cette saga d'accéder rapidement au Panthéon des jeux cultes. Shin Samurai Spirits en 1994, Samurai Spirits Zakuro, Musouken en 1995 et Samurai Spirits Amakusa Kourin en 1996 ont été les dignes suites du hit original, adaptés depuis sur 32 bits. L'année dernière, on avait même vu venir une version jouée en rôles. Mais depuis, on était sans nouvelle d'une probable suite.

Un développement laborieux

SNK prese la surprise et annonce le développement d'un Hyper Neo Geo 64 avec comme premier titre : Samurai Spirits 64. SNK a toujours été un spécialiste de la 2D, bataillant sans cesse avec son concurrent direct Capcom. Pourtant, les deux éditeurs poursuivent une politique commune, et clament haut et fort : qui veut l'entendre que le public des jeux de combat 2D existera toujours. Mais les progrès effectués en terme de jouabilité 3D ont drainé de plus en plus de joueurs dans les salles d'arcade. Capcom a franchi le pas de la 3D le premier avec des cartes d'arcade compatibles PlayStation et une équipe de développement externe nommée Teku. SNK ne

pouvait en rester là. Il s'est donc lancé dans la conception d'une carte d'arcade 64 bits : l'Hyper Neo Geo 64. Il s'agit d'une démarche courageuse puisque SNK a réalisé sa carte et conçu les outils de programmation sans l'aide d'aucun grand constructeur.

Lors de la sortie de la carte, deux jeux furent présentés : Round Trip VR et Samurai 64. Ce dernier est ensuite resté longtemps en test dans les salles d'arcade, car SNK a eu beaucoup de problèmes pour l'adapter en 3D et obtenir une jouabilité correcte. À tel point que celle choisie au début fut abandonnée au profit d'un game-play défini par les multiples bêta-testeurs.

Un premier essai transformé ?

Aujourd'hui, la version finale est là... et force est de reconnaître que le jeu a subi de multiples bouleversements. Les combats se déroulent sur un terrain 3D permettant un ring-out avec un plan lointain en 2D. Certaines conditions permettent de changer de lieu (comme un saut au-dessus d'une barre de vitalité limite). Au niveau de la puissance de la carte elle-même, on peut à juste titre penser qu'elle est assez peu exploitée. Il faut de l'expérience de SNK dans le domaine de la 3D. Basé sur un processeur de la série des R4300 (équivalent à celui du PSX), le jeu est en haute résolution sans effet de brouillard (fog), d'anti-aliasing. En revanche, les textures transmises en Low-Poly sont assez pauvres, même si elles restent agréables. Au niveau de la jouabilité, certains coups sont

restés, d'autres ont changé, et le système conserve les quatre boutons (mais, désormais, le dernier bouton sert à se décaler - à la Total 2). On s'habitue assez vite ces nouvelles manipulations et, globalement, la jouabilité est loin d'être mauvaise.

Les fans apprécieront

Petite ombre au tableau, l'animation est un peu lente. Heureusement, les mouvements ne subissent pas les cassures inhérentes à certains systèmes de Motion Capture. Bref, même si Samurai 64 n'apporte pas la révolution technologique que l'on attendait, SNK s'en sort plutôt bien et dévoile un game-play qui plaira à la majorité de ses fans.

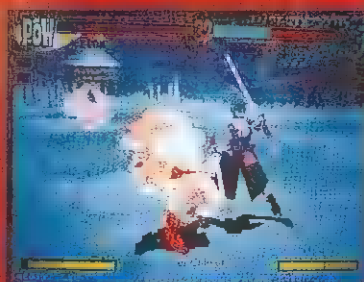
Un grand merci au centre "La tête dans les nuages", boulevard des Italiens à Paris.



Le premier coup de la série est un peu lent, mais la jouabilité est très bonne.



Le second coup de la série est un peu lent, mais la jouabilité est très bonne.



Le troisième coup de la série est un peu lent, mais la jouabilité est très bonne.



Le quatrième coup de la série est un peu lent, mais la jouabilité est très bonne.



Le cinquième coup de la série est un peu lent, mais la jouabilité est très bonne.

Super Nintendo

| | | | |
|--------------------------|--------|----------------------------|--------|
| ASTERIX | 149,00 | PLOK | 129,00 |
| ASTERIX ET OBELIX | 199,00 | REVOLUTION X | 99,00 |
| BATMAN FOR EVER | 149,00 | SUPER BC KID | 149,00 |
| CASPER | 299,00 | SCHTROUMPS 2 | 249,00 |
| CHAMPION WORLD CLASS | | SECRET OF EVERMORE | |
| SOCCER | 149,00 | + GUIDE | 349,00 |
| DONKEY KONG 1 | 249,00 | SIM CITY 2000 | 349,00 |
| FIFA 98 | 299,00 | SPIROU | 149,00 |
| FOREMAN FOR REAL | 149,00 | STARTRECK DEEP | 149,00 |
| F ZERO | 149,00 | STREET FIGHTER 2- | 299,00 |
| HAGANE | 99,00 | SUPER MARIO ALL STAR | 249,00 |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE | 299,00 | SUPER SOCCER | 149,00 |
| INTERNATIONAL SUPER STAR | | SUPER TENNIS | 149,00 |
| SOCCER DE LUXE | 299,00 | TERRANIGMA + GUIDE | 399,00 |
| IZZY'S QUEST OF | | TETRIS ATTACK | 349,00 |
| OLYMPIC GAMES | 149,00 | TETRIS + DR MARIO | 249,00 |
| JUDGE DREDD | 149,00 | TINTIN AU TIBET | 199,00 |
| KILLER INSTINCT | 99,00 | TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 249,00 |
| LE ROI LION | 299,00 | ULTIMATE MORTAL KOMBAT | 199,00 |
| LES SCHTROUMPS | 169,00 | WARLOCK | 129,00 |
| LOST VIKING 2 | 299,00 | WORLD MASTER GOLF | 149,00 |
| LUCKY LUCKE | 249,00 | WRESTLEMANIA | 149,00 |
| MARIO KART | 199,00 | ZELDA 3 | 199,00 |
| MORTAL KOMBAT | 99,00 | ZOO | 99,00 |
| MORTAL KOMBAT 2 | 169,00 | | |
| MYSTIC QUEST | 129,00 | | |
| NBA LIVE 97 | 199,00 | | |
| NHL 96 | 129,00 | | |
| PACK ATTACK | 149,00 | | |

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

| | | | |
|------------------------|--------|-----------------------------|--------|
| ALIEN 3 | 99,00 | MARIO PICROSS | 169,00 |
| ASTERIX | 149,00 | MEGAMAN WORLD | 129,00 |
| ASTERIX ET OBELIX | 199,00 | MORTAL KOMBAT 1 et 2 | 199,00 |
| BRAIN DRAIN | 199,00 | NBA JAM | 99,00 |
| BUST A MOVE 2 | 249,00 | NFL QUATERBACK | 99,00 |
| CASPER | 199,00 | PINOCCHIO | 249,00 |
| CUTHEROAT ISLAND | 99,00 | POP UP | 99,00 |
| DAFFY DUCK | 199,00 | PRIMAL RAGE | 99,00 |
| DONKEY KONG LAND | 199,00 | SCHTROUMPS AU TOUR DU MONDE | 249,00 |
| DONKEY KONG LAND 2 | 229,00 | SPIROU | 99,00 |
| DONKEY KONG LAND 3 | 249,00 | STREET FIGHTER 2 | 199,00 |
| DRAGON HEART | 99,00 | TAMAGOSHI | 199,00 |
| EARTH WORM JIM 2 | 129,00 | TARZAN | 149,00 |
| F1 RACE | 129,00 | TAZ MANIA | 199,00 |
| FERRARI | 129,00 | TENNIS | 129,00 |
| FIFA 98 | 249,00 | TETRIS ATTACK | 199,00 |
| GOLF | 129,00 | TETRIS PLUS | 169,00 |
| HERCULE | 249,00 | TINTIN AU TIBET | 169,00 |
| JUDGE DREDD | 99,00 | TRACK N FIELD | 169,00 |
| JURASSIK PARK 2 | 249,00 | TUROC | 199,00 |
| KILLER INSTINCT | 169,00 | WARIO LAND | 199,00 |
| LE BOSSU DE NOTRE DAME | 249,00 | WAVE RACE | 129,00 |
| LE ROI LION | 199,00 | WWF RAW | 149,00 |
| LES SCHTROUMPS | 169,00 | ZELDA | 99,00 |
| LUCKY LUCKE | 199,00 | | |
| MARIO ET YOSHI | 129,00 | | |
| MARIO LAND | 169,00 | | |
| MARIO LAND 2 | 199,00 | | |

- ECRAN GB 35,00
- LOUPE AVEC LUMIERE 79,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Nec

CD

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

PARIS

36, rue du Rivoli
75004 PARIS
M^o Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi : 10h-19h

Megadrive

| | | | |
|--------------------------|--------|-------------------------|--------|
| ALIEN 3 (EUR) | 99,00 | NBA LIVE 96 (EUR) | 129,00 |
| BATMAN FOREVER (EUR) | 129,00 | NBA LIVE 97 (EUR) | 169,00 |
| DRAGON BALL Z (JAP) | | NFL QUATERBACK 95 (EUR) | 99,00 |
| + ADAPTATEUR | 199,00 | NFL QUATERBACK 96 (EUR) | 129,00 |
| DT ROBOTNIK (EUR) | 129,00 | NHL 96 (EUR) | 149,00 |
| DYNAMITE HEADY (EUR) | 129,00 | PHANTOM 2040 (EUR) | 69,00 |
| EARTHWORM JIM 2 (EUR) | 149,00 | REAL MONSTER (EUR) | 99,00 |
| ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR) | 129,00 | REVOLUTION X (EUR) | 99,00 |
| FIFA 98 | 299,00 | ROLO THE RESCUE | 99,00 |
| FIFA 97 (EUR) | 169,00 | SCHTROUMPS 2 (EUR) | 149,00 |
| FIFA SOCCER 96 (EUR) | 129,00 | SOLEIL (EUR) | 149,00 |
| FRANCK THOMAS BIG HURT | 99,00 | SPOT GOES TO | |
| INTERNATIONAL SOCCER | | HOLLYWOOD (EUR) | 99,00 |
| DE LUXE | 199,00 | TINTIN AU TIBET | 169,00 |
| J. MADDEN 96 (EUR) | 129,00 | ULTIMATE MORTAL | |
| J. MADDEN 97 | 199,00 | KOMBAT 3 | 199,00 |
| MICRO MACHINE 97 | 199,00 | WORMS | 199,00 |
| NBA JAM | 99,00 | ZOO (EUR) | 99,00 |
| NBA JAM TE (EUR) | 99,00 | | |

• MANETTE 6 BOUTONS 69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIEUX 999 F

3DO

| | | | | | |
|---------------------------|--------|---------------------|--------|----------------------|-------|
| ALONE IN THE DARK 2 (VF) | 99,00 | OLYMPIC GAMES | 299,00 | SPACE HULK | 99,00 |
| ALONE IN THE DARK (VF) | 69,00 | PEOPLE BEACH GOLF | 99,00 | SPACE PIRATE | 99,00 |
| BATTLE SPORT | 99,00 | PGA 96 | 69,00 | STAR BLADE | 99,00 |
| CASPER (NTSC) | 99,00 | PSYCHIC DETECTIVE | 69,00 | STATION INVASION | 99,00 |
| ORPSE KILLER | 69,00 | QUARANTINE | 99,00 | STELLA 7 | 69,00 |
| CRIME PATROL | 99,00 | RETURN FIRE | 99,00 | STRIKER | 99,00 |
| DOOM | 99,00 | RISE OF THE ROBOT | 99,00 | SYNDICATE | 99,00 |
| FIFA SOCCER | 99,00 | SAMPLER 2 10 DEMOS | | TOTAL ECLIPSE | 69,00 |
| FLIGHT STICK (SIMULATION) | 199,00 | +TEST MEMOIRE 15 mn | 79,00 | VIRTUOSO | 69,00 |
| FLYING NIGHTMARE | 99,00 | SHOCK WAVE 1 | 69,00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 99,00 |
| HELL | 99,00 | SHOCK WAVE 2 | 99,00 | WING COMMANDER 3 | 99,00 |
| IMMERCENARY | 69,00 | SNOW JOB | 99,00 | ZNADNOST | 99,00 |
| INCREDIBLE MACHINE | 69,00 | | | | |
| IRON ANGEL | 99,00 | | | | |
| JOYPAD PANASONIC | 99,00 | | | | |
| KING DOM : | | | | | |
| THE FAR REACHES | 99,00 | | | | |
| LAST BOUNTY HUNTER | 99,00 | | | | |

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
- MANETTE TURBO 1 99,00
- MANETTE PANASONIC 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE 3DO 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00

Neo Geo

| | | | |
|-----------------|--------|-----------------|--------|
| ART OF FIGHTING | 249,00 | WORLD HEROES II | 199,00 |
| FATAL FURY II | 199,00 | | |

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

| | | | |
|--------------------------|--------|----------------------|--------|
| AERO FIGHTER 2 | 199,00 | NINJA MASTER | 199,00 |
| AGRESSOR OF THE DARK | | POWER SPIKES | 149,00 |
| COMBAT | 199,00 | PULSTAR | 199,00 |
| ALFA MISSION 2 | 199,00 | RAGNAGARD | 249,00 |
| FATAL FURY SPECIAL | 199,00 | SAMOURAI SHODOWN 4 | 399,00 |
| FOOTBALL FRENZY | 199,00 | SAMOURAI SHODOWN RPG | 399,00 |
| GALAXY FIGHT | 199,00 | SUPER SIDE KICK 2 | 199,00 |
| GHOST PILOT | 199,00 | TWINKLE STAR SPRITES | 199,00 |
| KARNOV'S REVENGE | 199,00 | VIEW POINT | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 96 COLL. | 199,00 | WIND JAMMER | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 97 | 399,00 | WORLD HEROES PERFECT | 199,00 |
| LAST BLADE | 399,00 | | |

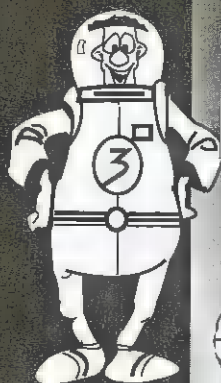
LILLE

2, rue Faidherbe
Lundi au Samedi : 10h-19h
4, rue Béthune
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-19h30

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h
VANNES
1, rue Thiers
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 10h-18h30

ESPACE 3 gamer



VENTE
75
Te
Ta
→ PLA
→ Vol
→ Psycho
→ Pist
* 2 bons de
J
ALUNDR
ANDRETT
FINAL FA
PARASIT
RESIDENT
J
BOMBER
BREATH
BUSHIDO
DEAD OR
DRAGON
EIN HAND
FRONT M
GRANT TO
MARVEL
NINJA TE
RESIDENT
SAGA FR
TEKKEN
XENO GE
XMEN VS
FIGHTER
JEUX
ACTUA SOCC
+ PAD PROG
ACE COM
ACTUA IC
ACTUA SO
ADDIDAS
SOCCER
AGENT AM

→ SATUR
• GENIAL ACT
MEMOIR
• PAD ANALO
• ADAPTATE

BURNING
DEAD OR
DRAGON
FATAL FURY
GRANDIA
HOUSE OF
HOUE OF
KING OF F
LAST BRO
PANZER D
PRINCESS
SAMOURA
SHINNING
STREET FI

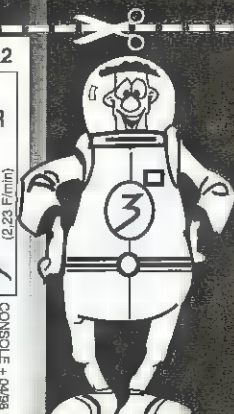
ATLANTIS
BUST A MO
CROC
DIE HARD
DISCWORL
DUKE NU

VENTE

BO

Frais de Port
Chronopost :

* GEE, DO
Mode de
□ Carte
Les chè
TOUTES L



Après l'incident de Roustwell, conté dans le dernier numéro de Consoles+, l'oncle Hourkh a décidé de ne plus s'improviser champion de ski. Son séjour de quelques semaines à l'hôpital l'a poussé à réfléchir. Quelques heures après sa sortie, l'oncle Hourkh a décidé de s'attaquer à un autre sport : le saut à l'élastique. Il aurait peut-être mieux valu qu'il se casse le cerveau ou qu'il se fasse greffer celui de Switch... Nous sommes maintenant à quelques secondes de son premier saut, l'émotion laisse place à l'angoisse... Résultats de l'opération dès le mois prochain !
Bomboy, spécialiste des gaufres et des pelles

VAINQUEUR DU MOIS

C'est vraiment pas de bol ! Le vainqueur de l'abonnement n'a pas laissé son adresse au dos de son dessin ! Il nous est donc impossible de lui envoyer chaque mois Consoles+ ! Il faut impérativement que l'auteur de cette superbe couverture nous contacte s'il veut profiter de son abonnement. Cet étourdi devra aussi nous faire parvenir quelques croquis prouvant que c'est bien lui le géniteur de cette œuvre magistrale ! Son dessin est bourré d'humour et il est d'une qualité incroyable. Un vrai pro le gars ! Fais-toi vite connaître mon ami. Quant aux tricheurs, ils peuvent toujours tenter leur chance.

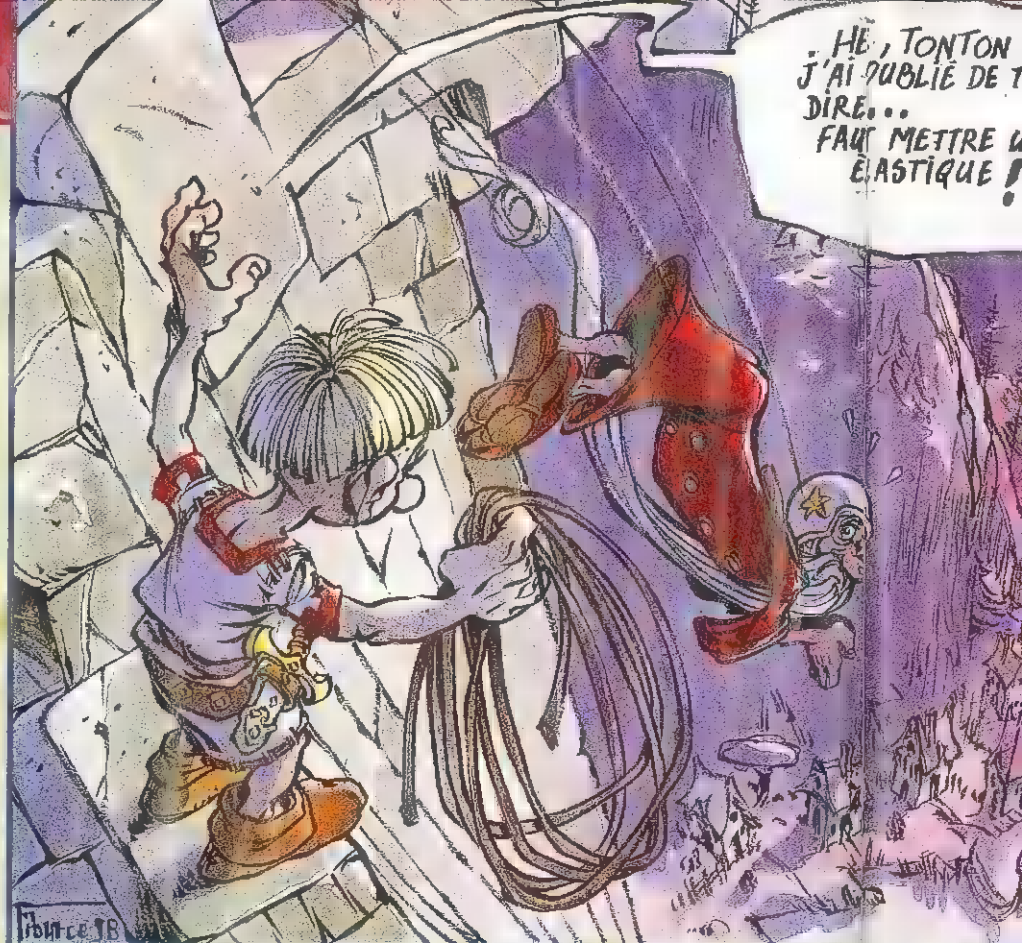


PINO PICCHIO

Q Elle s'appelle Mélanie Picchio et elle possède une Playstation. Cette jeune et jolie jeune fille qui habite Beaurepaire (un village de ploucs en Isère, dixit la troublante Mélanie) me demande des

renseignements sur les jeux suivants : *Dreams to Reality*, *Versailles*, *Final Fantasy VII*.

R Salut belle@jeune.fille.fr. Ma douce Mélanie, voici pour toi quelques indications sur les jeux que tu m'as indiqués. *Dreams to Reality* a été créé par Cryo. C'est un jeu



à la Tomb Raider dans lequel tu incarnes le personnage de Duncan. Le but est de sauver deux mondes qui ne pensent qu'à s'anéantir. Le jeu est en 3D temps réel et compte bon nombre de niveaux. Annoncée pour le mois de décembre 1997, sa sortie est encore retardée. Je me demande d'ailleurs quand il verra le jour ! Versailles a également été créé par Cryo. Ce jeu d'aventure très classique et néanmoins superbe te met dans la peau d'un serviteur du Roi-Soleil. Une bombe menace le château de Versailles et tu n'as que vingt-quatre heures pour la trouver et la désamorcer. Enfin, *Final Fantasy VII* est un jeu de rôles créé par Square Soft. Il tient sur trois CD, tant il est long et bourré de séquences en images de synthèse. Les combats sont très fréquents, et tu devras utiliser bon nombre de sorts magiques pour t'en sortir vivante. C'est l'un des RPG les plus réussis sur Playstation.

lui sont apparus ! Il a observé, en mode Escarmouche, quelque chose qu'il n'avait encore jamais vu... un ovni !!! Est-ce normal ou regarde-t-il trop TF1 ?

R Salut, pradel@cépanet. Heu... j'ai longuement discuté avec Switch, au moins trois secondes, lequel a terminé le jeu plusieurs fois, et il n'a jamais vu de soucoupe volante dans *Alerte Rouge*. Par contre, il voudrait savoir si tu épluches tes Twix avant de les manger ? En effet, si par malheur tu avalais l'emballage, ça te boucherait l'estomac et ta tête gonflerait. Switch souffre de ce symptôme depuis plusieurs années, car c'est seulement depuis la semaine dernière qu'il a compris qu'il fallait enlever le papier qui entoure sa friandise préférée. Mon conseil à moi, c'est de prendre une aspirine et d'aller rapidement te coucher. Fais attention, sinon, tu risques de finir à la télé...

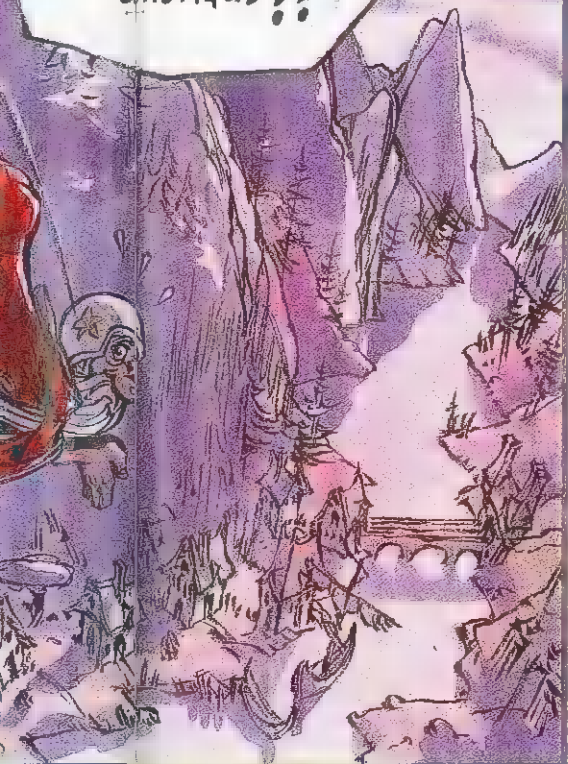
SYMPTÔME PRADEL

Q Il s'appelle Alexandre Liban... et il les a vus ! Un soir, alors qu'il faisait une partie d'*Alerte Rouge* qui n'en finissait plus, les extraterrestres

HELLO, ÇA FABRIEN ?

Q Fabien, un type très en avance sur son temps, me demande quand sortira *Parasite Eve* sur Playstation et si *Final Fantasy VIII* sortira un jour.

HE, TONTON !
J'AI PUBLIÉ DE TE
DIRE...
FAUT METTRE UN
ELASTIQUE !!



, en
hose
... un
rde-t-
net.
nt
, au
el a
, et il
Par
u
les
alheur
ête
e ce
t
qu'il
er le
ise
i,
ne et
er.
ques
en
me
ra
et si
our.

R Salut,
nofutur@paradis.com.
Parasite Eve doit sortir
courant mars au Japon. Il devrait
être disponible dans les bouti-
ques d'import à l'heure où tu lis
ces lignes. Parallèlement, une
sortie aux États-Unis est prévue
quasi simultanément. En France,
il est trop tôt pour savoir si Sony
va le commercialiser de manière
officielle. Il n'y a pas de raison
pour que la série des Final
Fantasy s'arrête un jour. Je
pense qu'il y aura effectivement
un nouveau Final Fantasy sur
console, mais je ne sais pas si ce
sera sur la Playstation. Peut-être
sur Playstation 2, qui sait ?

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
92514, BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

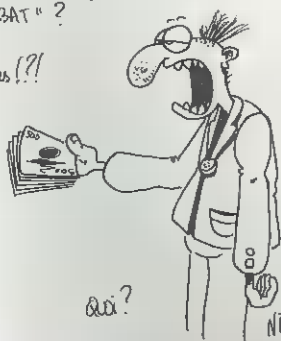
SAKA ROULER !

Q Alexandre, un beau gosse
de 15 ans qui habite l'île de
la Réunion, me demande si
le jeu Blade Runner de Westwood
Studio a des chances d'être adapté
sur Playstation. Il en profite aussi
pour pousser un coup de gueule sur
le prix prohibitif des jeux sur son
île : pas moins de 450 francs pour
une nouveauté sur Playstation !

R Salut,
padpeze@ausoleil.net.
Blade Runner est sorti sur
PC à la fin de l'année 97. C'est la
première fois qu'un jeu en
installation complète occupe
plus de 1,5 gigaoctet sur un
disque dur ! C'est du jamais vu !
Et bien évidemment, ce jeu tient
sur plusieurs CD... trop c'est
trop ! Je n'ai pas entendu parler
d'une version Playstation à venir.
Rares sont les jeux de Westwood
Studio, mis à part Command &
Conquer et Alerte Rouge, à être
adaptés du monde du PC à celui
de la console. Mais dès que je
sais quelque chose, je te tiens au
courant ! Le prix des jeux
Playstation est effectivement très
élevé dans les îles. Leur
transport se paie au prix fort !
Switch, qui passait dans mon

NOUVEAU: LES ÉPICERIES - VIDÉO

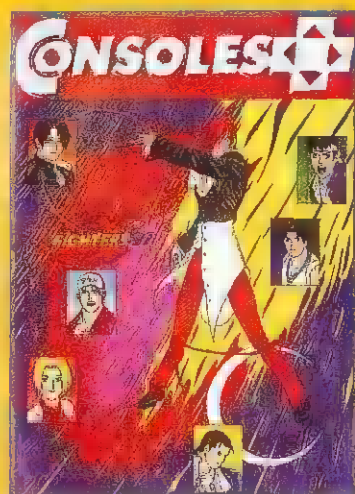
COMBIEN POUR LE
NOUVEAU JEU SUR
PLAYSTATION "ACE
COMBAT" ?
12500 FRS !!
HEIN ?
12500 FRS !!
HEU... FINALEMENT
JE VAIS VOUS PRENDRE
2 KILOS DE POMMES
DE TERRE...
VOUS AVEZ UN
SAC PLASTIQUE ?
HEIN ?
OUI ?
NIKO99



TAWFIK BAKACHE (CHATELLERAULT)



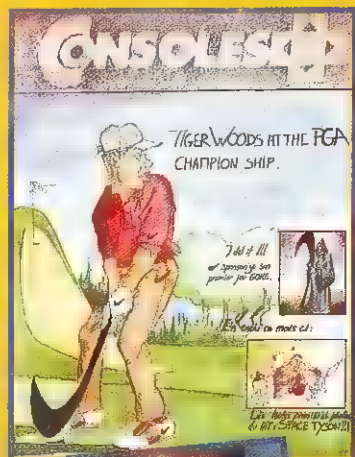
VINCENT ANCEL (SAINTE-LUCE-SUR-LOIRE)



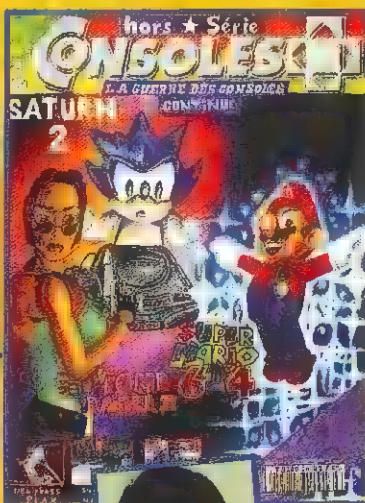
KENAN GUSTURANAU (KINGERSHEIM)



JAMAL NAJIB (TOURS)



RÉGIS PAREZ (CASTELNAU-SUR-GUPIE)



ÉR FEST (LA RÉUNION)



dos, m'a glissé une idée au creux de l'oreille : pourquoi ne pas commander tes jeux par correspondance ? Certes, tu paieras les frais de port, mais je suis certain qu'au final tu y gagneras ! Merci qui ?

ACTION... REPLAY !

Q Monsieur Dinh Van (certainement quelqu'un qui regrette l'émission de Henri Chapier), se demande pourquoi, dans les Tips de l'affreux Switch, il n'y a pas de codes Action Replay, et pourquoi n'y a-t-il (pratiquement) que des astuces pour la Playstation.

R Salut divan@jepionce.adonf.fr. Cher monsieur Banquette, l'ami Switch glisse à présent des codes Action Replay dans sa rubrique Tips. Le problème, c'est que très peu d'entre vous disposent d'une Action Replay, il serait donc délicat de bourrer les pages de Consoles+ de ces fameux codes. La majorité des lecteurs se sentirait lésée (c'est pas sale !). Mais une chose est certaine, monsieur Clic-Clac, c'est que tous les mois Switch continuera à diffuser les codes Action Replay et les astuces classiques les plus intéressantes pour faire plaisir à tout le monde. Enfin, si Switch diffuse autant d'astuces pour la Playstation, c'est que c'est l'actualité qui veut ça ! Compare le nombre de jeux Playstation qui sortent aux jeux Saturn, Nintendo 64, Game Boy (si, si) ou même Neo-Geo (gasp !), et tu comprendras ! Alors, monsieur Futon, heureux ?

C'EST UN BEAU ROMAN...

Q Roman Kugge, un de nos nombreux lecteurs belges, trouve Consoles+ génial (normal, non ?), mais il me fait une remarque chagrine : d'après lui, nous n'avons pas assez rendu compte du salon Nintendo Spaceworld 97. Nous aurions oublié de parler de Mario Artist, de Pocket Monster, de Sim City 64 et d'une manette à reconnaissance vocale.

R Salut bigleux@pasnet.fr. Ce n'est pas dans mon habitude de me moquer des Belges, mais je dois avouer que vous me faites bien marrer. Cher Roman, je me demande si tu n'aurais pas manqué un numéro de Consoles+ ? En effet, dans le numéro 72 de cette incomparable revue, en page 16, je peux lire des Informations concernant Pocket Monster, ainsi qu'une énorme photo de cette fameuse extension permettant la reconnaissance vocale sur Nintendo 64. Ah bon ? Mais oui, mon ami ! Je continue de feuilleter cet excellent (il faut bien l'admettre) numéro de Consoles+ et, surprise, je tombe page 26 sur un gigantesque article traitant de Mario Artist ! Avec des photos de la souris, de la cartouche spéciale ainsi que de nombreuses photos d'écran. Magie ? Miracle ? Peut-être... Je continue. Ah, mais... que vois-je en page 31 ? Une page entière consacrée à Pocket Monster ! Mon dieu ! Il paraît même qu'en page 32, l'article continue... Et pour finir, car tout a une fin, je vois en page 42 trois magnifiques photos de Sim City 64. Ah bin zut alors ! Comment est-ce possible ? Tu n'es pas sans savoir que nous avons un correspondant permanent au Japon, Kagotani san, et qu'il est sur tous les coups en provenance de l'empire du Soleil-Levant. Le Nintendo Spaceworld 97 a été couvert en long, en large et en travers par ses soins ! Si tu veux commander le Consoles+ 72, il est encore temps. Tu parles d'une histoire belge !

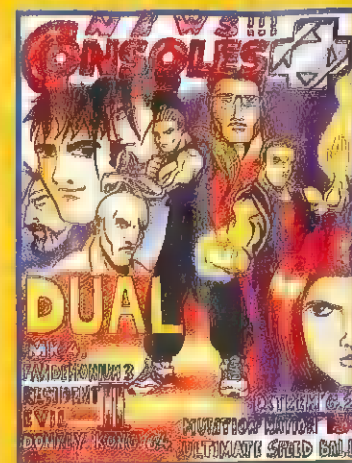
TONNERRE DE BREST

Q Tonnerre, c'est comme cela qu'il prétend s'appeler, aimerait savoir quand sortira X-Men sur Playstation et si X-Men vs Street Fighter verra le jour sur Nintendo 64.

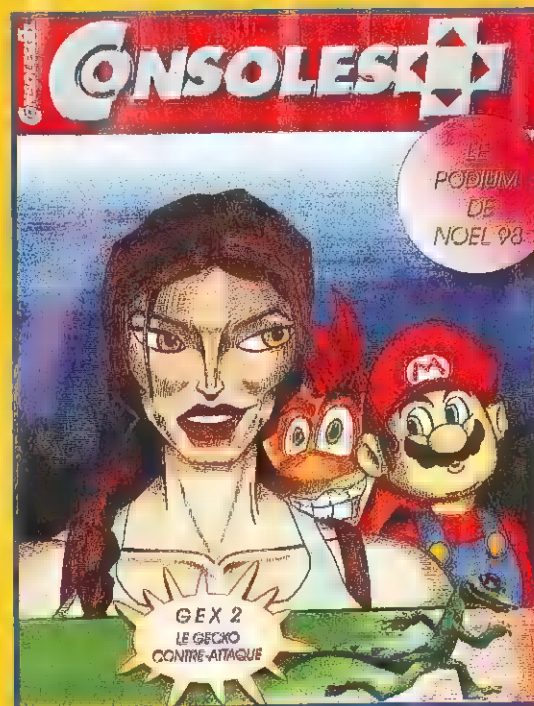
R Salut, baston@beurrenoir.inyourface.fr. J'ai de bonnes nouvelles pour toi, mon ami : j'ai vu tourner X-Men sur Playstation ! Pratiquement deux ans et demi après sa sortie sur Saturn, son



MATHIEU SMORTO (TOULON)



JEAN-MARC ANNERON (VIGNEUX)



DANIEL BALDINI (ORÈGUE)

N'OUBLIEZ PAS

- De m'envoyer vos dessins sur disquette PC ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse regarder vos superbes, magnifiques, admirables et saisissants dessins sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y a pas d'raison ! Vive le cyber dessin !
- Continuez à m'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée avec vos œuvres. Si vous ressemblez au Panda ou à Switch, pas de panique, envoyez une photo de votre belle-mère ou celle de votre chien, on aime les animaux à Consoles+.
- Que Niico (un nain capable) s'occupe de me passer les questions que vous voulez me poser par E-mail. Envoyez vos questions portant le titre "Courrier Bomboy" à l'adresse suivante : nicolas@imagine.fr. Si vous voulez que je diffuse votre E-mail, faites-le moi savoir dans votre courrier, je glisserai alors votre adresse dans le magazine.



JEAN-MARC ANNERON (VIGNEUX)

Vite !
Rejoignez-moi dans
mes aventures.



ENTREZ DANS LE MONDE DE MARIO

ABONNEZ-VOUS A

Nintendo®
MAGAZINE

Bénéficiez de 2 mois
de lecture **GRATUITE**

11 numéros pour
297^F seulement au lieu de **363^F**



Le **seul** magazine officiel Nintendo

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie à : NINTENDO Magazine - Service Abonnements 150, rue Galliéni - 92514 Boulogne Cedex

☐ **OUI**, je m'abonne à **NINTENDO Magazine** pour 11 numéros au prix de **297 F*** au lieu de **363 F.**

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de NINTENDO Magazine.

Nom : Prénom : Date de naissance : [] [] [] [] [] []

Adresse :

Code postal : [] [] [] [] Ville :

*Tarif valable en France Métropolitaine. Tarifs étrangers nous consulter au : 01 64 81 20 23.

NIN 4 B

adaptation est presque terminée sur Playstation. Pourquoi autant de temps ? Je ne le sais pas ! Ce qui est certain, c'est que c'est Probe (ceux à qui on doit toute la série des Mortal Kombat, Alien Trilogy et autre Die Hard Trilogy) qui s'est occupé de l'adaptation. Excusez du peu ! Capcom prépare en effet des jeux sur

Nintendo 64, personne ne m'a ri au nez ! On m'a simplement répondu que c'était "fort envisageable"... Ce qui veut dire "oui, mais pas tout de suite". Il y a de grandes chances donc que l'on voie un jour un jeu Psygnosis sur Nintendo 64. On en saura certainement plus lors du salon de l'E3 à Atlanta, le plus

"1/ Quoi que vous en disiez, les sons sur CD (...) sont forcément mieux que sur cartouche ! Ne le contestez pas !"

"2/ Si on a envie de se faire une collection de CD démo, on ne peut que sur Playstation et sur Saturn (pas sur N64)"

"3/ Sur N64 on ne peut pas écouter de CD audio"

"4/ Le prix des jeux est excessivement élevé. 429 francs en moyenne pour un truc pas souvent génial."

beaucoup de jeux qui sortent sur Nintendo 64, et une bonne partie d'entre eux ne sont pas terribles. Alors que sur Playstation, il y a beaucoup de jeux qui sortent, et parmi eux il y en a pas mal de ratés. L'un dans l'autre, cela revient au même. Disons que sur Playstation, il y a plus de choix. J'espère que ces considérations qui n'engagent que moi cloront ce débat, reconnais-le, plutôt stérile...

LE PRIX D'EDDY KACE

En ce doux mois d'avril, c'est Renaud Mangeat (un beau blond qui habite Taninges dans le 74) qui gagne le prochain Consoles+ dédié par toute la rédaction. Son dessin de Lara Croft est absolument génial et a agité tous les membres de l'équipe (surtout celui de Spy). Tout y est : les attitudes de Lara, ses formes (ultra) généreuses, la qualité et la finesse des traits de son visage. Bravo, mon pote, n'hésite pas à nous envoyer d'autres dessins aussi réussis.



Nintendo 64, mais il est impossible de savoir si un des épisodes de la série des Street Fighter sera adapté ou non. Mystère et boules de gomme.

THIERRY-RA BIEN QUI RIRA LE DERNIER

Q Thierry, un lecteur de Strasbourg, possède une Nintendo 64. Il aimerait savoir si un jeu comme Formula One sera un jour adapté sur Nintendo 64. Il souhaite aussi savoir si Ocean nous prépare un Robocop Trilogy.

R Salut, afond@graviers.com. Quand j'ai interrogé Psygnosis sur leur intention de développer des jeux sur

grand salon du jeu vidéo au monde, à la fin du mois de mai prochain. Ocean n'a jamais adapté de Robocop sur Playstation et je doute qu'il développe une trilogie. Mais l'avenir n'est jamais dessiné, il est toujours en mouvement. Alors, finalement, pourquoi pas !

ET PAN ! ENCORE UN RÂLEUR !

Q Giovanni, un jeune du collège de Monflanquin dans le Lot-et-Garonne, défend l'inconnu Chauffé (vous vous souvenez, le gars qui faisait des fautes d'orthographe à chaque mot) dont la lettre a été publiée dans le Consoles+ 72. Cet inconnu attaquait la Nintendo 64 en la traitant de daube et disait que la Playstation était mieux. Voici ce que Giovanni m'écrit.

R Salut tutecalmes@ok.fr. Je vais m'occuper de toi aussi bien que ton protégé... Commençons par le commencement :

1/ Les sons sur CD ne sont pas forcément mieux que sur cartouche ! Je le confirme ! Pour preuve, prends un PC (beurk !!!) ou un Mac (miam !) et écoute un fichier son au format MP3 (compression MPEG3), il y en a plein qui traînent sur Internet. Je te mets au défi de faire la différence entre un fichier à ce format et le même fichier au format AIFF (les formats des fichiers audio sur CD). L'avantage du format MP3, c'est qu'il prend 10 fois moins de place que sur CD ! Une chanson au format AIFF occupe en moyenne 40 Mo sur un CD alors que cette même chanson n'occupe que 3,5 Mo au format MP3. Convaincu ?

2/ C'est vrai. Par contre, si tu veux entamer une collection de cartouches, tu ne peux la faire que sur Nintendo 64 et pas sur Playstation ou Saturn. C'est con, mais c'est comme ça !

3/ Là, tu as absolument raison : on ne peut pas écouter de CD sur Nintendo 64. Mais écoutes-tu vraiment des CD audio sur ta console Playstation ? Ecouter de la musique sur son téléviseur, bof... Je ne connais personne qui le fasse...
4/ C'est aussi vrai : le prix des jeux sur Nintendo 64 est trop élevé. Mais il semblerait que les choses vont bientôt changer. Au Japon, les jeux Nintendo comptent parmi les moins chers du marché : Diddy Kong Racing ne coûte que 150 francs ! J'espère vraiment que les jeux Nintendo 64 vont aussi baisser en France. En ce qui concerne la qualité des jeux, je crois qu'on s'y retrouve : il n'y a pas

LOS ROGNES DEL BANDICOOT

Q Guillaume, un lecteur qui habite Rognes, me demande si Crash Bandicoot 3 sortira un jour sur Playstation. Une question courte et simple comme je les aime. Merci Guillaume.

R Salut, cool@unequestion.com. Bonne nouvelle pour toi, mon ami Guillaume, Crash Bandicoot 3 est effectivement annoncé. Le jeu est prévu pour l'automne prochain. Hélas, il est encore beaucoup trop tôt pour savoir ce qu'il apportera comme lot de nouveautés. Je pense là aussi que nous en saurons plus sur ce jeu une fois le salon de l'E3 d'Atlanta passé.

RECTIFICATIF

Stéphane Née, un fervent lecteur de Consoles+, mais néanmoins fin technicien, tenait à me faire remarquer que je m'étais emmêlé le neurone en répondant à la lettre intitulée "Problème de byte" (c'est pas sale !) dans le Consoles+ 73. Je me suis en effet sévèrement mélangé les pinceaux dans mes explications entre byte, bits et octets. Suivons attentivement ce que Stéphane a corrigé :

- 1 byte = 1 octet = 8 bits.
- Donc : 1 mégabyte = 1 mégaoctet = 8 mégabits.

Pour exemple, Zelda 64 qui occupe 256 mégabytes (ou mégaoctets) fait donc 32 mégabits (là je ne m'étais pas trompé). Merci d'avoir corrigé cette erreur, Stéphane !

10

POUR 100 FRANCS PAR MOIS, DONNEZ À UN ENFANT DE VRAIS SOUCIS D'ENFANT.

En parrainant dès maintenant un enfant avec Aide et Action, vous lui donnez la possibilité d'avoir les mêmes soucis que nos enfants mais aussi les mêmes rêves.

Notre action ? La construction d'écoles, bien sûr. Mais cela ne suffit pas. Alors nous créons les conditions pour une bonne scolarisation : formation des maîtres, équipement des écoles en fournitures et manuels scolaires, création de bibliothèques, cantines, pharmacies, jardins scolaires, accès à l'eau potable, etc... Avec 500 000 enfants scolarisés et 1 600 écoles dans 10 pays, Aide et Action, c'est depuis 17 ans l'assurance que l'argent de votre parrainage est consacré à l'éducation des enfants du-bout-du-monde. Et quelle meilleure preuve que les progrès scolaires d'un filleul que l'on suit année après année !

Votre aide ? 100 F par mois. 85 F sont affectés au terrain et seulement 15 F aux frais de gestion du siège. Avouez qu'il y a longtemps que vous n'avez pas dépensé 100 F de façon aussi utile.

En 90 et 95 la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes a décerné le Prix Cristal à Aide et Action pour la transparence de son information financière. Aide et Action est membre du Comité de la charte de déontologie.

Aide et Action

Parrainez un enfant du-bout-du-monde.

N° Vert 10 800 000 586

Bon à découper et à envoyer à: Aide et Action - 53, boulevard de Charonne - 75545 Paris Cedex 11.

☐ OUI, je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde.

Merci de m'adresser rapidement le dossier complet avec la photo de mon filleul. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Sur ce premier chèque, 20 F seront destinés à mon abonnement annuel au bulletin trimestriel

☐ Je préfère une documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant mais je vous envoie un don de: ☐ 100 F ☐ 200 F ☐ 300 F ☐ autre: F

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Prénom

Nom
En majuscules SVP

N° Rue

Code postal Ville

Tél.

Profession (facultatif)

CON09

Conformément à la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification pour toute information vous concernant, figurant sur notre fichier. Il suffit pour cela de nous écrire.

DADA&B Photos: J.C. Thorez/M. Roulier. Espace offert par le support.

REPARATION CONSOLES

TRANSFORMATION
MULTI STANDARD
PLAYSTATION

85F

- SUR PLACE
- PAR NOTRE TECHNICIEN
- GARANTIE 3 MOIS

CENTRE DE MAINTENANCE

- SONY
- SEGA
- NINTENDO

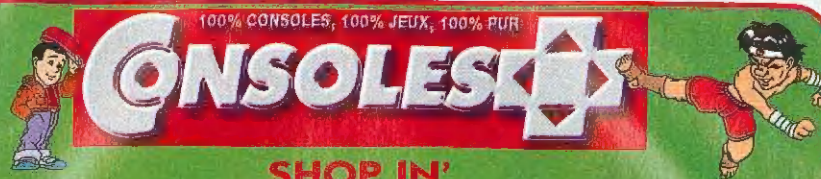
- DEVIS GRATUIT
- REPARATION
GARANTIE 3 MOIS

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

WARE CENTER

15 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS

TEL : 01 42 52 22 33



SHOP IN'

Shop in' répond aux besoins spécifiques
de communication des
revendeurs indépendants :
Modules adaptés à chaque budget publicitaire
Espaces adaptés à chaque message

SHOP IN'

le guide d'achat le plus fiable et le plus complet de son univers

UNE NOUVELLE ETOILE DANS VOS JEUX

SKY GAMES

Le spécialiste du jeu vidéo

RACHAT - VENTE - ECHANGE

PLAYSTATION - SATURN - MEGA DRIVE - SUPER NINTENDO -

GAME BOY - GAME GEAR - CD ROM - PC

105, rue de Rouilly 75012 PARIS 01 43 45 45 25

Métro Daumesnil (rond de la place Daumesnil)

371, rue de Vaugirard 75015 PARIS 01 45 39 24 80

Métro Convention

ECHANGEZ vos jeux à partir de 20F*

*Deux à trois jeux 16 bits = 30 F, 32 et 64 bits = 50 F

(contre un jeu de même valeur - même console)

NEUF et OCCASION

MANDINET GAMES

Vente - Achat - Echange

Playstation occaz : 599 F

Les titres : Bloody Roar - F Fantasy 7 -
Cool Boarders 2 - Fifa 98 -
Duke Nukem - Moto Racer -
T Raider 2 - Castlevania - Gex 3 D -
Nagano - C Bandicoot 2 -
Bushido Blade - Bomberman World -
Toca - Riven - Theme Hospital etc...

Nous rachetons des jeux, accessoires et consoles : S.SATURN -
PLAYSTATION - NINTENDO 64 - GAME BOY - GAME GEAR
aux meilleurs prix du marché, paiement cash immédiat.

Echange de jeux à partir de 20 F ou possibilité d'échange gratuite.
Important : Vous faites erreur sur l'achat de vos jeux d'occasions,
nous vous échangeons gratuitement pendant 24 h.

245 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Tél : 01.43.42.49.87 - M° : Dugommier ou Daumesnil

PARIS 12E

NEUFS & OCCASIONS

Nintendo 64 occaz : 699 F

Golden eyes - Fifa 98 - ISS 64 -
Mario Extreme G - Diddy Kong Racing
- Lylat wars - TG Rally - D Nukem 64
- Bomberman 64 - NFL Quarterback -
WCW vs NWO - NAGANO 64 -
NHL Quarterback - Wave Race etc...

TRY A GAME

Paris d'Autel

Un jeu sans risque, essayez les jeux

même temps, avant de les acheter

11, rue Chancel - 75016 PARIS

Reprises - échanges - rachat tout matériel

01.40.71.60.61

VPC PLAYSTATION OCCASION

Formula 1 - Street Alpha - Vandal hearts 79 F
Pandemonium - Fifa 97 - Crusader No R. 99 F
Legacy - Hard Core 4x4 - Casper - Doom 99 F
Soul Blade - Tekken 2 - Die Hard T 129 F
Explosive Racing - Power Soccer 2 149 F
Bio Hazard 2 - Cool Boarders 2 Jap 199 F
V Rally - Jurassic Parc - Risk - FF 7 199 F
Tomb Raider 2 - Crash 2 - Odd World 249 F
Toca TC - Fifa 98 - Nagano - Bloody Roar 249 F
Dark Omen - Diablo - Need FS 3 - Gex 3 D 279 F
Snow Racers - Jet Rider 2 - Riven - Chill 279 F
Console PSX Occaz 790 F + 1 jeu occaz offert
etc ... etc ... etc ... etc ... etc ... etc ...

SERVICE TECHNIQUE PSX

Transformations multistandard, Réparations,

reprises consoles H.S.

Toutes les NEWS PC

occaz à partir de 39 F

Jeux Occaz SATURN à partir de 79F

Console occaz + 1 jeu 549 F

Jeux Occasion N64

Mario - Extreme G - Pilotwing - Turak 199 F

Mario Kart - Lylat Wars - Mortal Kombat 249 F

Golden Eyes - Fifa 98 - HLH Breakaway 98 299 F

N64 Occasion avec Mario occaz 979 F

Egalement Jeux/Consoles Occaz sur :

MS, MD, NEC, SNES, GB, GG, NEO GEO

*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles

pour votre plaisir nous nous réservons le droit

de modifier nos prix et nos offres

Collectifs recommandés (24/48h)

MODIFIEZ

votre PlayStation

VOUS MEME

KIT facile à poser. Livré avec

photo couleur et notice.

59F

Port compris

PACK MODIF

KIT + Cable RGB

99F

Port compris

N'oubliez pas de joindre votre règlement

FANTASY GAME

52 Rue de l'Université 69007 Lyon

Tél : 04 72 71 34 44

TEKKEN 3

DEAD OR ALIVE

X-MEN VS.

STREETFIGHTER

GRAN

TOURISMO

488F

L'unité. Port compris

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION

ex : TEKKEN 3, GRAN TOURISMO, RESIDENT EVIL 2...

MODIFICATION

PLAYSTATION 90F

PAR NOTRE TECHNICIEN (en 10 min)

CABLE RGB PlayStation 55F

MEMORY CARD PlayStation 69F

La meilleure adresse sur PARIS :

TAÏ YOU VIDEO

44 Avenue d'Ivry

Centre Commercial Oslo

75013 Paris Métro Porte d'Ivry

Ouvert 7/7j de 10h à 20h

La modification annule la garantie de votre console.

SHOP IN'

crée l'événement !

780 Frs

ce module

publicitaire

01.41.86.16.32

MODIFIEZ-VOUS MEME

VOTRE PLAYSTATION POUR

65F

+5F DE PORT avec notre puce

universelle jouez à

tous vos CD PSX

avec instructions et plan de montage ...

CABLE RGB PSX 65F +10F PORT

world game
centre d'achat
8, place du fer à cheval
92119 ORLY - Tél : 01-42-82-04-03

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL

Nbr puce.....X 70F

Nbr RGB.....X75F

(port inclus)

Total

MODIFICATION DE

PLAYSTATION

PAR NOTRE

TECHNICIEN

99F LA MODIF.....!!!!

2 ADRESSES AU CHOIX

1ère ADRESSE

2ème ADRESSE

CRASY MOUSE GAME

41, rue St Honoré

PARIS 75001 Tél 01-42-33-09-99

METRO CHATELET

MAGASINS CONTACTEZ

NOUS, PRIX IMBATTABLES

La modification fait sauter la garantie de votre console...

GAMES

GAME

NEUF / OCCASION

RACHAT ECHANGE

DEPOT-VENTE VPC

REPARATION

Jeux et Consoles

PlayStation NINTENDO64

GAMES

WORKSHOP

Cartes

MAGIC

-20% sur les jeux marqués d'une pastille

bleue sur présentation de cette publicité.

30, av. Jean Moulin (fond de cour)

78380 BOUGIVAL

Tel/Fax 01 30 82 25 02

emap.alpha

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 00
Directeur délégué
Gorune Aprikian (16 10)
Directeur du marketing
Roland Clavierie (17 63)
Responsable administratif et financier
Christel Marjotte Beyerlian (16 03)

CONSOLES

150, rue Gallieni
92100 Boulogne-Billancourt
Tél. : 01 41 86 16 72
Fax rédaction : 41 86 16 96
Fax pub : 41 86 17 67
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Rédacteur
Richard Homsy (Spy)
Chef de rubrique
Nicolas Gavet (Niliro)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher
Création maquette
Catherine Verchère
Maquette
Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon
(1^{er} maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani, correspondant
permanent au Japon, Gia-Dinh To,
François Garnier (le Panda), Maxime
Roure (Switch), Fabrice Collin, Tiburce
Oger, Nathalie Reuiller,
Bernard Rouget, Philippe
Karakasyan, Pascale Péron, Bomboy.
Directrice commerciale
Lara Wytychinsky (16 24)
Directrice de publicité
Carine Barrel (16 31)
Chef de publicité
Caroline Rotté (16 32)
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Fabrication
Isabel Delany (17 90)

Service abonnements
Tél. : 01 64 81 20 23
France : 1 an (11 numéros) :
297 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (11 numéros) :
398 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter)
Belgique : 1 an (11 numéros) :
2 397 FB. Payable par virement sur le
compte de Diapason à la banque
Société générale à Bruxelles,
n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou
virement postal (3 virements),
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.
Siège social : 41-43, rue du
Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal
actionnaire : EMAP FRANCE.
Propriétaire : EM-IMAGES. PCA et
directeur de la publication : Keith
Marriott. N° de commission paritaire :
73201. Dépôt légal : mars 1998.
Photocomposition, montage :
Euronumérique. Photogravure : EPS,
PPDL. Imprimeries : BV Roto,
Tremblay-en-France (93) ; Imaye, Laval
(53). Distribution : Transport Presse.
Département diffusion : Directeur
délégué : Pierre Christophe. Directeur
des ventes France/Export : Annie Baroni.
Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes
(réservé aux dépositaires de presse) :
Synergie Presse : 150, rue Gallieni,
92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert
(réservé aux dépositaires de presse) :
08 00 01 46 23. Terminal ordinateur
E 76.
La reproduction, même partielle,
de tous les articles parus dans la
publication (© Consoles) est
interdite, les informations rédactionnelles
publiées dans
Consoles sont libres de toute
publicité. Les anciens numéros de
Consoles sont disponibles à
Consoles/Service Abonnements,
BP 53, 77932 Perthes Cedex.
ISSN 1162-8669.

VENTES

PLAYSTATION

Vds jx PS et SAT (US et Jap) de 100 F à 200 F pce.
Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier,
92210 Saint-Cloud. Tél. : 01 49 11 13 76.

Vds 5 jx PSX V-Rally, Fila 97, Soublade, de
tout : 500 F. Mikael UZAN, 9 ter, rue de l'Abbé
Fleury, 95100 Argenteuil. Tél. : 01 39 47 07 21.

Vds Resident Evil sur (PSX et 2 jx MD) px à déb.
Olivier TRANCOSO, 9 route de Meulan, 95450
Villette-Condécourt. Tél. : 01 34 66 35 79.

Ech. jx PSX récents FRA/JAP/US, px : 135 F. Jean-
Marc GOTTAR-BERNARD, 11, av. de la Zibeline,
77240 Cesson. Tél. : 06 60 51 67 34.

Vds PS + INC + 2 man. + 3 jx (Tomb 2, FF7,
Vrally) : 1 000 F ou vds jx. Nicolas GONON, 18,
cours Suchet, 69002 Lyon.
Tél. : 06 14 04 94 04.

Vds jx PSX : Croc : 250 F. Vraly 250 F. Total Nba
97 : 100 F RRR : 100 F. Stéphane COUVEZ, 11,
rue Aubin Olivier, 95700 Roissy-en-France.
Tél. : 01 34 29 03 78.

Vds Micro Machinens, Pande monium et Tobal
n° 1. Antoine MICHEL, 43, rue des Charnes,
54136 Bouxière-aux-Dames.
Tél. : 03 83 22 87 76.

Vds Démon PSX et PC, px : 5 F à 10 F ou éch. ctre
volant N64 + MRC. Benjamin LEVEQUE, 42, rue
Joël Recher, 13007 Marseille.
Tél. : 04 91 31 67 78.

Vds, éch. jx PSX et N64, rés. Evil II, Tom Raiders
II. Julien TAN, 158, rue de l'Epeuple, 59100
Roubaix. Tél. : 03 20 24 02 38.

Volant + Pédales avec ou sans jx Need For Speed
2, px : 500 F. Julien SIX, 9, rue Ernest-Renan,
59280 Armentières. Tél. : 06 12 37 38 12.

Vds PSX Multistandard + 23 jx + Memocard +
man. px : 2 500 F. Régis LE JEAN, 15, rue Pavé
Neuf, 77250 Moret-sur-Loing.
Tél. : 06 12 35 71 28.

Vds ou Ech. Résident Evil : 190 F. Nicolas
MICHOTTE, 20, rue Rogissart, 08000 Villers-
Semeuse. Tél. : 03 24 57 67 96.

Vds jx PS (Jap et US) à 250 F : FF7, Actics, Runa-
bout, Bertrand CEZARD, Champ de l'Homme,
07370 Sarraz. Tél. : 06 12 74 84 98.

Vds jx Playstation 150 F. Vds Final Fantasy VI :
250 F. Karim QUAGUENI, 1, rue Saint Didier,
69009 Lyon. Tél. : 04 78 83 37 86.

Vds Die Hard Trilogie (US) + Cobra Gun : 250 F,
port compris. Luc YANG, 14, villades Chênes,
95500 Gonesse. Tél. : 01 39 87 41 14.

Vds PSX et N64 + jx + carte mém. à déb. Jean-
Michel PONTCANAL, 40, rue des Serins, 13850
Greasque. Tél. : 04 42 69 73 59.

Vds volant + pédaler pour PSX, px : 250 F. tba.
Audrey LEYS, 26, parc de la Lande, 94420 Le
Plessis-Paris. Tél. : 01 45 76 33 31.

Vds jx et man PSX : cool boarders, Iss Pro...
Jérémy ZERBIB, 7, chemin des Suisses, 92500
Rueil-Malmaison. Tél. : 01 47 14 90 50.

Vds Tomb Raider : 200 F. Extreme Games et Fade
to Black, px : 350 F. Jérémie ROBLIN, 08240
Boult-aux-Bois. Tél. : 03 24 71 81 01.

Vds PSX + 17 jx (Motoracer, Nhl 98, etc.), px :
2 600 F + CD + Card M. Antoine BOUGEL, 3 rue
Pasteur, 62500 Saint-Omer.
Tél. : 03 21 88 52 87.

Vds Nbx jx Playstation, bon prix. Pierre CANLIA,
35 B, rue de Maube, 38200 Villeneuve.
Tél. : 04 74 96 28 52.

Vds PSX + 2 pads Gameb + Ridge Racer, px :
450 F. Brice VERGNERIE, 8, rue d'Houlberet,
35760 Saint-Gregoire. Tél. : 02 99 87 46 81.

Vds PSX man. + memo card + 1 jeu : 650 F. Jean
Charles GOURLAOUEN, Kernogues, 29350 Moe-
lans-sur-Mer. Tél. : 02 98 39 72 09.

Vds TB2 Neuf sous emballage : 250 F. Warcraft 2
Souledge, jx : 150 F. Tristan IMBERT, 37, bou-
levard Ambroise-Croizat, 69200 Venissieux.
Tél. : 04 72 50 85 95.

Vds PSX + 2 man. + MC + Twisted Metal World
Tour, px : 1 400 F. Gilles CLERC, 2, rue des
Sources, 01100 Bellenegat.
Tél. : 04 74 73 89 18.

Vds 10 CD Damos + 2 man. + K7 Mangas, px :
300 F. Marian JADEAU. Tél. : 02 51 66 84 20.

SATURN

Vds saturn + 2 pads + 3 jx neufs, px : 650 F. Ilan
KLAPWIK, 80 ter, av. de Fontainebleau, 94270
Kremlin-Bicêtre. Tél. : 01 45 21 04 83.

Vds Saturn Dragon Ball 3 : 250 F. Nathalie
CHATAIGNIER, 28 rue de la Mothe, 69600 Breuil-
le-Vert.

Vds SAT + 3 man. + 6 jx (SEGA Rally Tomb Rai-
der), px : 1 200 F. Jonathan PEREIRA.
Tél. : 04 72 24 10 75.

Vds Saturn, Tomb Raider, 1 CD Démo, px : 800 F
neuve. Sébastien JULIEN, 3, rue des Guil-
lards, 95110 Sannois. Tél. : 01 39 98 04 90.

Vd ou éch. Virtua Fighter Kids tre jx Hockey ou
Foot ou Ctre C. Talal SAYARI, 29, rue de
l'Eglise, 13640 La Roque-d'Anthéron.
Tél. : 04 42 50 63 84.

Jx Sat : KOF 95 200 F; Night 150 F; Dayt CE :
150 F; FV : 150 F. Savath NHOTPRASA, 127,
cours du Médos, Rés. Côte d'Argent, Esc B,
33000 Bordeaux. Tél. : 0556 50 74 47.

Vds Sega Touring Car (neuf) : 300 F. Jose ALVES,
3, rue des Roses, 39160 Saint-Amour.
Tél. : 03 84 48 74 94.

Vds Saturn + 5 jx + 2 man. + adapt., px : 1 100 F.
David BARISELLE, 91, rue du Levant, 59200
Mourmoulin. Tél. : 03 20 27 55 67.

NINTENDO

Vds Diddy Kong Racing Vbu, éch. ctre Duke
Nukem 3 D. Sylvain BUGEDON, 89390 La Tri-
lathus. Tél. : 05 49 91 83 99.

Vds N64 Fr + 3 man. + Vibreur + 3 jx (Mario
Mario Kart, Lyliat) à déb. Guillaume PETIT,
place Victor-Hugo, 31000 Toulouse.
Tél. : 05 61 13 79 09.

Vds ou éch. Turok (Neuf), px : 350 F. Jérôme
REVILLARD, 2, impasse des Prés Riants, 74151
Rumilly. Tél. : 04 50 01 27 04.

Vds Mario 64, Mario Kart 64, Diddy Kong Racing
px : 300 F pce. Floren FARON.
Tél. : 02 51 35 23 93.

Vds Mario 64, Wave Race, Lyliat War, px : 250 F à
350 F. David DEFRESNE, 23 ter, rue Erambert,
78250 Mezy. Tél. : 01 34 74 35 28.

Vds Extrême G sur Nintendo 64 : 300 F. Cécile
BOREL, Le Bousquet, 30360 Montels.
Tél. : 04 66 83 64 93.

Vds N64 + 2 man. + Golden Eyes, px : 1 100 F.
Marc-Antoine DELATTRE, 9, allée des Iles, 77240
Cesson. Tél. : 01 60 63 15 43.

Vds Game Boy Trans + 5 jx (Tetris, Bart, DK, Mi-
key, Bugs), px : 250 F. Luis DIAS DE CARVALHO,
88, rue du Moulin Vert, 75014 Paris.
Tél. : 01 40 44 06 57.

Vds Mario Kart 64, px : 250 F. Thibaud COUZI,
41, Grande Rue, 77120 Saints.
Tél. : 01 64 20 60 23.

Vds Man. Arcade/SNES/SF/Pro Programmable Tir
(250 F) et 10 jx Jap Cotton 100 %, Sim City, etc...
10 jx SNIN : Turok, Cruis'n USA (N64). ARNAUD.
Tél. : 04 76 46 78 58.

Vds F Fantasy III, Spawn, Man. « Hudson » Pour
N64. A. Replay : SNES et MEGA. Adine ARNAUD,
7, rue Saint-Joseph, 38000 Grenoble.
Tél. : 04 76 46 78 58.

ECHANGES

Ech. Diddy KR ctre NBA Hang ou ach. 200 F. Che-
valier ALEX, 73 rue Eugène-Jacquet, 59700
Maroq-en-Barreul. Tél. : 03 20 98 95 29.

Ech. Maboing N64 ctre Golden Eye ou Pilot
Wings 64. Manuel RENAUX, 38, rue Henri-Sain-
sard, 62100 Calais. Tél. : 03 21 97 28 84.

Ech. Duke Nukem 64 ctre Wayne Gretsky Hockey
64. Nicolas CADART, 76, rue de la Haute Por-
tière, 62600 Groffliers. Tél. : 03 21 09 17 80.

Ech. Wipeout et Burning-Road ctre Alerte Rouge.
Richard FRANGIN, 5, place de la Victoire,
43120 Monistrol sur Loire.
Tél. : 04 71 66 05 74.

Ech. 6 CD et Démon et Segarally ou Sim City &
Allen & autre. Gérard CHOCHOY, Les
Ambaysses, 46200 Souillac.
Tél. : 05 63 37 06 28.

Ech. SNIN + 10 jx + Megadrive + 10 jx ctre PSX
+ jx. Adrien DELACROIX, 56400 Plougoumelen.
Tél. : 02 97 57 92 64.

Ech. Saturn + 2 man. + 4 jx ctre Playstation. Li-
onel FABRIE, 18, rue Fresnel, 87000 Limoges.
Tél. : 05 55 34 69 20.

ACHATS

Ach. Magazine Animeland n° 2-3-4-5-6-9-16.
Richard DIOT, 6, impasse du Cûl de Loup,
41300 Salbris.

Ach. Fxg Chevaliers du Zodiaque et jx Saturn.
Jérémi KIBECH, 1, place Paul Béart, 37100
Tours. Tél. : 02 47 49 86 22.

Ach. Thème Park sur PSX ou MD ou SNES : 150 F
max. Bruno FONGARO, La Charrière, 38500 La
Buisse. Tél. : 04 76 55 04 57.

Cher. Démo de Fighting Force et de Tomb Raider
2. Romain SOTO, Chemin du Renaudet, 81370
Saint-Sulpice. Tél. : 05 63 40 10 15.

Ach. jx PC Engine NEC. Grégory DSORMIGRE,
173, route de Brienne, 42300 Mably.
Tél. : 04 77 71 31 29.

Ach. RPG FR, US ou JAP (FF3, Bahamut,
Lagoon...) à bon px. Grégory GEORGES, 15, rue
de la Corse, 31100 Toulouse.
Tél. : 05 61 76 19 13.

Ach. jx neo geo; Co Métal Zug Brinkinger. Phi-
lippe MARY, 12, rue Aristide Briand,
60100 Creil. Tél. : 03 44 24 45 04.

Ach., éch., jx neo geo cartouche, ach. mém. card
neo geo. Florian POIZAC, 8, chemin du Salinal,
81100 Castres. Tél. : 05 63 51 04 82.

Ach. Cardass DBZ « DP » n° 200 à 300 F, à déb.
Antoine RENARD, 23, rue de Pulseux, 95000
Cergy. Tél. : 01 30 31 90 39.

Ach. anciens magazines. David ECOMARD, 522,
rue des Jonquilles, 62610 Arrdes.
Tél. : 03 21 82 35 59.

Ach. jx neo geo cartouches, Fatal Fury Spécial Kof
95. Sébastien BOUCHAREL, Le Montin, 87270
Couzels. Tél. : 05 55 39 28 72.

Ach. Supergrafx + 6 T + jx Nec et neo geo. Thi-
baut GAUTHIER, 8, rue Guillaume-Apollinaire,
91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 06 07 34 79 40.

Ach. cassé et mon. Amiga 600 fonctionnant.
Alexandre STEPHANE. Tél. : 02 48 58 41 70.

Ach. jx neo geo, cartouches à bon px. Aline POIL-
LEUX, 20, impasse des Myosotis.
Tél. : 02 32 33 39 77.

Ach. Nbx jx Ties versions Dont News Etripp +
PRG SFAM (50 F à 250 F). Jérôme LE FLOC'H, 24
bis, bd des Frères-Maillet, 29000 Quimper.
Tél. : 02 98 95 51 78.

Ach. Xmen VS Street ou éch. ctre Samura, Spirit 3
jap. Vincent ANNE, 33, rue Manet, 78130 Les
Mureaux. Tél. : 01 30 99 84 43.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre
annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et
ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être
domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coor-
données utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les
annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro,
valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous
publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui
joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une
demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du
3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde
pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre
reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par
la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon
sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois
mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de
l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin
que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être
utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
TÉL : _____

MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.
Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.

TU COINCES SUR UN JEU VIDÉO ?

3615 TIPS®

— 3615 TIPS (n°s des k&2 tips) n. m. (angl. fam. tips: tuyaux) —

08 36 68 32 64

— 083668 comme téléphone 24h/24 7j/7 32 64 comme 32/64 bits —

LES ASTUCES LES PLUS RÉCENTES

LES SOLUTIONS LES PLUS CLAIRES

Minitel 3615 TIPS, téléphone 0836683264 pour les jeux des consoles 32, 64 bits, et jeux PC.

Pixel 2,23F/MN

drive + 10 k contre PSX
56400. Plougoumelen.

ix qtre Playstation. Lio-
ssnel, 87000 Limoges.

ATS

nd n°2-3-4-5-6-9-16.
sse du Cul de Loup,

Zodiaque et ix Saturn.
lace Paul Béart, 37100
i.22.

ou MD ou SNES : 150 F
La Charrière, 38500 La
14.57.

Force et de Tomb Raider
ip du Renaudel, 81370
33.40.10.15.

Grégory DSORMIGRE,
nnon, 42300 Mably.

JAP (FF3, Bahamut),
gory GEORGES, 15 rue
31100 Toulouse.

al Zlug Brinkinger, Phi-
rue Aristide Briand,
24.45.04.

rouche, ach. mém. card
6, chemin du Salinal,
63.51.04.62.

n° 200 à 300 F, à déb.
ue de Puiseux, 95000
3.39.

David ECOMARD, 522,
s, 62610 Ardres.

es, Fatal Fvry Spécial Kof
REL, Le Montin, 87270
28.72.

ix Nec et néo geo. Thi-
Guillaume-Apollinaire,
Tél. : 06.07.34.79.40.

miga 600 fonctionnant.
él. : 02.48.58.41.70.

es à bon px. Aline POIL-
e des Myosotis.

ns Dont News Etripp +
Jérôme LE FLOCH, 24
illet, 29000 Quimper.

ch. ctre Samura, Spirit 3
rue Manet, 78130 Les
1.84.43.

La loi du
uuegarde
ute autre
évues par
ntrefaçon
t de trois
ncs ou de
ons enfin
uvent être

° 75

S:

e
tendo

e

n

nt éliminées.

(Normalement, on écrit «Renversant !», sur la publicité. Mais bon, on s'en passera)

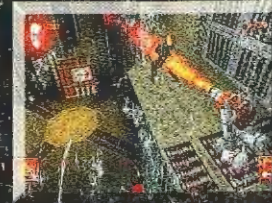
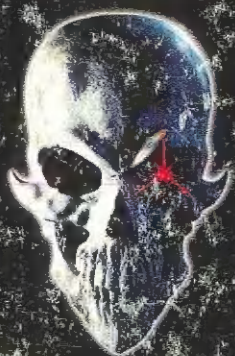
IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

Pour Survivre, il te faudra Vaincre
les Pièges, les Monstres, les Dragons...
et ta Propre Peur !



Tu vas avoir besoin de ta cervelle... et de tes tripes !



ASYLUM STUDIOS EIDOS

Consignes, Astuces et Support Technique
08 36 68 15 22
0915 EIDOS
www.eidos-france.fr

